Le Guide Complete

The Legend of ZELDA

Turok 2

Gruppo Editoriale FUTURA

MEGA CONSOLE

The Legend of ZELDA

Turok 2



Pagina mancante

pilastri fino ad arrivare al cofano che contiene la bussola. Vi troverete anche il vostro primo teschio dorato. Nella stessa stanza, prendete un Deku Stick e accendetelo con il fuoco di una torcia, poi accendete la torcia spenta e le sbarre si solleveranno. Uscite, restate fermi in piedi e premete A per mettere via il vostro oggetto.

Le cantine Qui troverete tre Skulltulla: colpitegli la pancia con la fionda. Portatevi sul bordo del cornicione e saltate nel buco pieno di ragnatele aperto nel pavimento. Le ragnatele si romperanno. Scendete, accendete il Deku Stick e attraversate la zona dove il fondale è basso fino a raggiungere una ragnatela, a cui darete fuoco. È la prima cosa che dovrete cercare, per risparmiare i vostri Deku Stick. Aprite la porta, uccidete il Deku Scrub, colpite con la fionda l'occhio sopra la porta successiva ed entrateci. Immergetevi e toccate il comando per abbassare l'acqua. Portatevi sopra la pietra e attraversate. Spingete il blocco della porta successiva, poi entrate e accendete le torce. Uccidete tutti i tre ragni nella stanza successiva, bruciate le ragnatele, superate il passaggio e spingete i blocchi in acqua. Accendete un altro Deku Stick, attraversate di corsa e premete SU + R per bruciare la ragnatela che si trova sul pavimento. Scendete, sconfiggete il Deku 2 (al centro), 3 (a destra) e 1 (a sinistra). Passate attraverso.

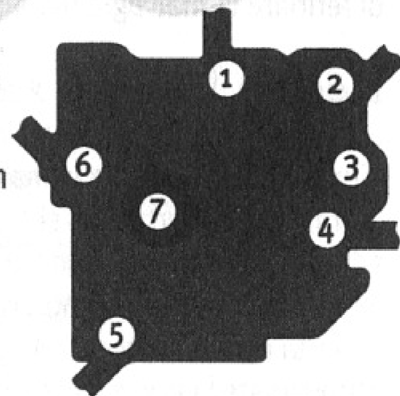
Plastic Arachnid Gohma Osservate l'intermezzo: Link ha paura! Guardate verso l'alto e vedrete il grande ragno che scende per attaccarvi. Colpite i suoi occhi con la fionda quando sono rossi: il ragno genererà tre piccoli ragni che dovrete fare a fette. Il mostro diventerà sempre più furioso e continuerà a scendere e ad attaccare. Colpite l'occhio rosso e crollerà a terra, tramortito. Ora dovrete essere veloci, prendere lestamente la spada e tagliargli via l'occhio. Per uccidere il Plastic Arachnid Gohma la prima volta si può attaccare con salti e stoccate. Quando avrete vinto il vostro nemico, prendete lo Heart Container e raggiungete la luce azzurra. Come ricompensa riceverete il Great Emerald, che è anche la prima delle Pietre Spirituali. Purtroppo, il povero Deku Tree morirà a causa del veleno di Ganondorf. Anche a noi è scappata una lacrima.

HYRULE CASTLE

Ora si passa al maestoso palazzo dove vive la principessa Zelda e che Ganondorf sta segretamente cercando di mettere sotto il proprio controllo. Per il momento, Ganondorf non vi conosce ancora come nemico (siete così piccolini!), ma la principessa si ricorderà immediatamente di voi, a causa di un sogno che ha fatto.

Hyrule Field

1 Verso Hyrule Castle / Temple of Time
2 Verso Kakariko Village / Graveyard / Goron City /Death Mountain
3 River Zora (porta allo Zora's Domain / Water Temple)
4 Lost Woods / Kokiri Forest / Deku Tree / Forest Temple
5 Lake Hylia / Zora's Domain
6 Gerudo's Valley
7 Lon Lon Ranch



Saria Lasciate la Kokiri Forest e dirigetevi verso Hyrule Field: incontrerete Saria che vi darà la vostra prima Ocarina! Raggiungete Hyrule Castle, tenendo conto che il ponte levatoio si abbassa soltanto di giorno.

Hyrule Market La prima porta della stanza a destra è piena di vasi con dentro rupie. Più avanti, questo posto diventerà il Ghost Shop. Il secondo a destra è il Bazaar. Comprate uno Hylian Shield; la terza porta è il Potion Shop e la quarta è il Temple of Time. Procedendo sempre dritto troverete il negozio delle Happy Mask: procuratevene una. Dopo il castello, vendetela alla guardia che si trova all'ingresso della Death Mountain. Subito a sinistra troverete la Treasure Chest Contest, che apre di notte. Imboccate alcuni vicoletti e raggiungete il Bombchu Bowling.

Malon e le guardie Lungo il sentiero che porta all'Hyrule Castle incontrerete Malon, la figlia di Talon, il proprietario del Ranch. Parlatele due volte e vi darà un Weird Egg. Salite sulle liane che si trovano dietro di lei, poi raggiungete il fossato del castello evitando le guardie. Salite sul pendio lastricato e saltate nel fossato, nuotando fino a raggiungere la piccola rampa nell'angolo.



Talon Proseguite di buon passo e incontrerete Talon; aspettate che faccia giorno e consegnategli la gallina nata dall'uovo. L'uomo scapperà via, dopodiché potrete spingere le casse nell'acqua, saltarci sopra fino a raggiungere l'apertura e strisciarci dentro.

Le guardie Evitate la guardie presenti nel cortile del castello raggiungendo la zona inferiore o sinistra dello schermo quando non guardano. Cercate di non farvi scorgere. Superato questo ostacolo, passate sotto l'arcata in fondo e finalmente potrete incontrare la principessa Zelda, con la quale dovrete parlare.

Zelda e Impa Vi troverete davanti a Zelda, che vi riconoscerà e vi parlerà del malvagio Ganondorf e delle altre due Pietre Spirituali che dovrete recuperare. Prendete la lettera di Zelda. Essendo un ragazzo della foresta, sembra che voi facciate parte della sua profezia, e lei non sbaglia mai. Comunque, è lieta che abbiate con voi il Great Emerald. Allontanatevi da Zelda e visitate Impa, che vi insegnerà la vostra prima canzone da suonare con l'Ocarina. Si tratta della Zelda's Lullaby, il tema reale. Impa vi porterà al ponte levatoio del castello e vi farà presenti quali sono i pericoli che dovrete fronteggiare. Voi siete soltanto un ragazzino, ma Impa conosce bene il vostro potenziale. Ascoltate bene ciò che ha da dirvi.

Lon Lon Ranch

Il ranch è un gruppo di stalle protetto da una cinta muraria, proprio al centro di Hyrule Field. Talon ha fatto ritorno al ranch dopo essersi addormentato mentre portava il latte a Hyrule Castle, e lo stesso vale per sua figlia Malon.

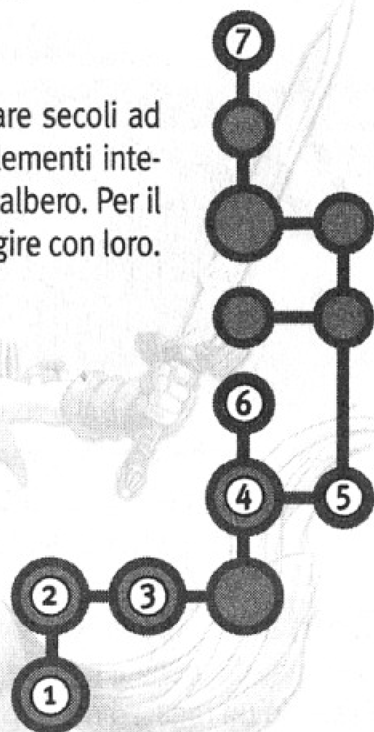
Gli edifici del ranch Fuori dalle stalle troverete varie casse che possono essere spostate per rivelare un Heart Container. Salendo sulla scala del Chicken Shed troverete alcuni vasi con dentro sei rupie. Uscite e rientrate per prenderne sempre di più. Comunque, Malon nel Chicken Shed rivuole i suoi polli, dunque raccoglieteli tutti per ricevere in cambio una bottiglia di Lon Lon Milk. Due sorsate vi ridaranno energia.

Malon La figlia di Talon, il proprietario, si trova nuovamente nel ranch e conosce una canzone, dunque parlatele, tirate fuori l'Ocarina e lei vi insegnerà una nuova melodia. Premete i tasti C nel giusto ordine per eseguire correttamente il tema.

Epona Qui vedrete anche per la prima volta Epona, una cavalla velocissima e selvaggia, ma anche molto leale. Purtroppo siete troppo piccoli per salirle in groppa, ma avete già fatto tutto ciò che vi servirà per poterle salire in groppa più avanti, quando diventerete più grandi. Esplorate tutte le zone che non avete ancora visto, poi uscite dal Lon Lon Ranch.

Lost Woods

È il regno di Saria: una foresta oscura e mistica che potreste impiegare secoli ad attraversare se non conoscete la strada giusta. Qui troverete molti elementi interessanti, per esempio uno stagno e un uomo che siede su un ceppo d'albero. Per il momento non vi saranno di alcuna utilità, ma in seguito dovrete interagire con loro.



Sacred Forest

1 Verso Hyrule Field
2 Uomo sul ceppo
3 Inizio
4 Porta
5 Stagno
6 Verso Goron City
7 Verso il Sacred Forest Meadow

Sentieri pericolosi Seguite la mappa pubblicata a sinistra per arrivare al Sacred Forest Meadow, poi ascoltate una canzone per l'Ocarina quando vi avvicinerete a una porta. Significa che state andando dalla parte giusta.

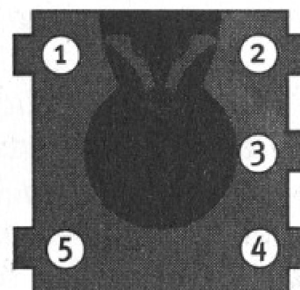
In cima alla mappa Quando vedrete un lupo, uccidetelo con lo scudo e la spada per proseguire. Nella prossima sezione, uccidete i Deku Scrub per arrivare in cima alla mappa. Nascondetevi nelle aperture se necessario. La scala che figura alla sommità della mappa porta a una Fairy Fountain, che vi permetterà di recuperare tutta l'energia perduta. Entrate nell'acqua, danzate con le fate e vi sentirete molto meglio.

Saria In cima al Sacred Forest Meadow troverete Saria, che vi insegnerà la sua canzone, Saria's

Song. Ella ha un ruolo molto importante nella storia: più avanti potrete avere un'idea della sua potenza. Ora potrete parlarle da qualunque posizione vi troviate. Dirigetevi alla Death Mountain.

Dodongo's Cavern

La tribù Goron è una razza amichevole ma timida che vive all'interno della Death Mountain e si nutre di rocce. Il problema è che i sassi più gustosi si trovano nella Dodongo's Cavern, che è stata catturata da mostri. È qui che VOI entrate in scena!

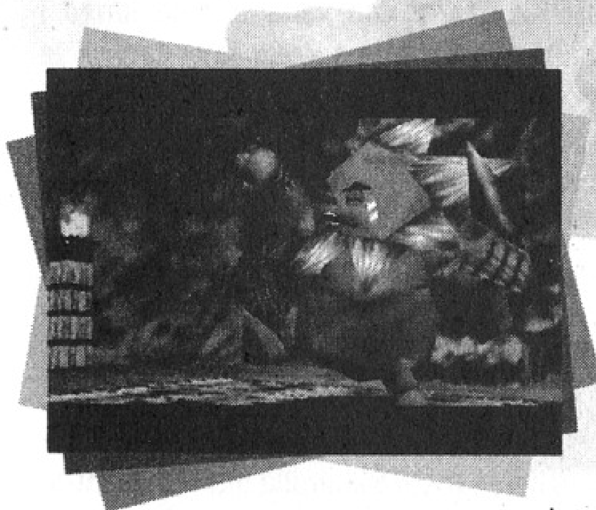


Dodongo's Cavern

1 Cofano con la mappa
2 Statua con un occhio solo
3 In seguito rientrerete qui da questa porta
4 Prima andate di qua
5 Il Deku Scrub che sta qui vi venderà un Deku Shield

Kakariko Graveyard Lungo la strada che porta alla Death Mountain attraverserete Kakariko Village, che si trova a destra nella sottomappa che appare sul video. Dirigetevi verso il cimitero, badando bene che sia giorno: qui incontrerete Dampe, il guardiano di tombe. Suonate la Zelda's Lullaby davanti alla pietra Triforce, nel retro del cimitero, e si aprirà un buco. Per entrarvi, portatevi presso l'orlo e premete A.

Zombi! Vi troverete nella tomba della famiglia reale. Per aprire la prossima porta, colpite con la fionda tutti i quattro pipistrelli. Nella prossima stanza troverete alcuni zombi, che vi paralizzeranno e vi strangoleranno se vi avvicinerete troppo. A questo punto del gioco soltanto gli attacchi rotanti hanno un effetto su di loro, dunque la cosa migliore è semplicemente evitarli e lasciare che vadano per la loro strada.



La Sun Song La prossima stanza è la tomba vera e propria. Osservate le scritte e imparate sulla vostra Ocarina la melodia segreta dei Fratelli Compositori, che si chiama Sun Song. Il suo effetto è trasformare la notte in giorno e viceversa in quei posti dove il tempo passa, come per esempio Hyrule Field. Dirigetevi lungo il sentiero montano e date alla guardia la lettera di Zelda. A questo punto potrete procedere alla scoperta di Goron City. Entrate.

Salve, Darunia Ben presto una porta vi sbarrerà la strada, ma potrete aprirla con la Zelda's Lullaby. Dietro potrete incontrare Darunia, il re dei Goron. Illuminate quattro torce con la fiamma che si trova accanto a lui. Tornate indietro e parlate, suonate la Saria's Song e prendetevi il Goron Bracelet.

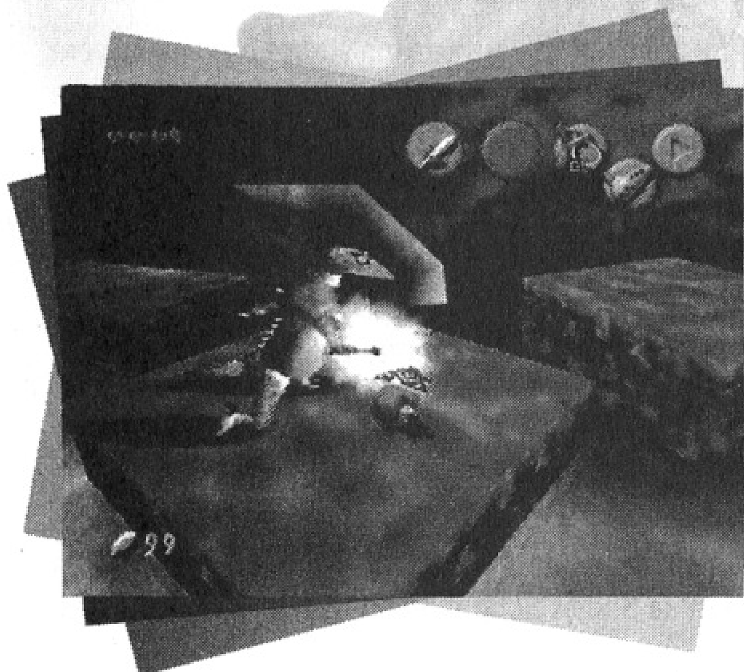
Prima, avevate notato un ingresso più vicino bloccato dalle rocce: vi porterà alla Dodongo's Cavern.

Nuovo ingresso alla caverna Sopra, vedrete crescere vari Bomb Flower. Fateli cadere in modo che esplodano e liberino questo nuovo ingresso. Entrate e osservate il monticello di terra morbida, in cui più avanti potrete piantare un Magic Bean. Bombardate la porta di pietra e nella prossima stanza saltate sui pilastri fino a raggiungere il centro. Troverete tre creature laser che potrete colpire con le bombe, ma imparate a evitarle battendo i laser in velocità.

Pipistrelli di fuoco Qui ci sono diversi pipistrelli di fuoco, per difendervi dai quali dovrete usare l'Hyrule Shield; il Deku, infatti, verrà bruciato. Se avete bisogno di un nuovo Deku Shield, rivolgetevi al Deku Scrub che si trova in basso a sinistra. Attraversate la porta che si trova in basso a destra nello schermo. Nella prossima stanza, spingete la statua sulla pietra per sollevare le sbarre che si trovano davanti alla porta. Attraversate quest'ultima e correte per raggiungere la prossima stanza, superando i pipistrelli.

Lucertole e Scrub Qui dovrete uccidere due lucertole bipedi per sollevare le sbarre. Passate oltre, poi aprite un buco per raggiungere la porta murata ed entrateci se avete bisogno di altri Deku Stick. Un Deku Scrub ve li venderà. Non è necessario che uccidiate le quattro lucertole che si aggirano nei paraggi, ma hanno un'aria così poco raccomandabile, vero? Per alzare le sbarre che liberano la porta successiva vi basterà accendere le torce, dopodiché entrate.

La torre delle bombe Vi troverete nella prima stanza. Passate sopra la pietra per aprire le sbarre della porta opposta e raggiungetela. Non precipitatevi attraverso, perché altrimenti cadrete nella lava. Se ne avete bisogno, procuratevi un nuovo Deku Shield dal Deku Scrub che si trova in basso a sinistra. Tornate alla porta che prima era bloccata dalle sbarre ed entrate. Ora troverete una torre con varie bombe lungo i bordi. Come prima cosa fate saltare la porta che si trova sullo stesso livello, al cui interno troverete una bussola, poi mettete una bomba presso la porta che si trova in corrispondenza dell'interruzione fra le file di bombe. Quando la bomba salterà potrete vedere una scala. Salite e muovetevi lungo i cornicioni: troverete alcune liane e qualche Skulltulla. Uccidete senza dimenticarvi di raccogliere i vostri Skulltulla d'oro, poi entrate nella stanza che si trova nello stesso livello. La porta si trova davanti ai teschi. Uccidete i pipistrelli con la fionda, perché



bruceranno il vostro Deku Shield non appena gli darete un'ombra di possibilità. Spostate le statue e salite sulla scala rossa sulla colonna, poi passate sopra la pietra per sollevare la sbarre che aprono la porta seguente. A questo punto vi troverete nella parte superiore della prima stanza principale. Correte e saltate attraverso il ponte di corda fino a raggiungere la prossima porta; apritela ed entrate. Quando entrerete nella prossima stanza scoprirete che contiene alcuni pericolosi dischi con spuntoni metallici. Per aggirarli dovrete vedere dietro gli angoli. Scendete lungo la scala rossa ed evitate i dischi con spuntoni metallici. Sopra una pietra quadrata troverete una Bomb Plant e un cofano che contiene una rupia rossa. Per riuscire a prenderla dovrete saltare oppure sfruttare il blocco che si trova sotto la scala rossa (dietro c'è un cuore). Fate saltare con la bomba la porta che si trova in cima alla scala rossa, poi entrate. Partendo dal blocco con il cofano, correte e lanciate la bomba. Vi trovate in una stanza con una fornace: colpite con la fionda lo scudo in alto e passate attraverso la prossima porta. Qui incontrerete altre lucertole bipedi. Siete appena arrivati alla vostra prima vera prova di abilità nel combattimento con spada e scudo. Ricordatevi di non attaccare quando vi saltano dietro. Premete velocemente R per usare l'Hylian Shield come difesa, e inseguitele quando scappano via. Uccidetene due e le sbarre che portano alla prossima porta si alzeranno. Passate sulla pietra di lava per raggiungere la prossima stanza. Colpite con la fionda il primo scudo che si trova sopra a voi, poi saltate presso il primo pilastro e colpite con la fionda lo scudo a sinistra. Passate alla stanza successiva, ma in fretta, perché il fuoco non resterà spento a lungo.

La Bomb Bag Guardatevi attorno e troverete un cofano contenente una Bomb Bag, che vi permetterà di tenere fino a 20 bombe. In un livello più alto questa è la stanza dei dischi con spuntoni metallici. Uscite dalla porta opposta a quella dove siete entrati.Passando sulla pietra potrete sollevare il pilastro. Portatevi sul ponte di corda a destra e sganciate bombe giù per le aperture, in modo da colpire gli occhi del Giant Dodongo. Quando l'avrete distrutto, vedrete apparire un gradevole intermezzo.Il risultato delle vostre azioni è che la bocca del Dodongo si aprirà, dunque saltate sui pilastri di pietra più alti, raggiungete il livello del suolo ed entrate nelle fauci spalancate. Se avete fretta potrete anche saltare verso il basso, ma perderete energia.

L'ingresso che porta a Dodongo Nella prossima stanza, attraversate la porta del passaggio e muovetevi in giro fino a quando non vedete un blocco. Potrete spingerlo in un buco quadrato al centro, facendo sollevare le sbarre della prossima porta. Procedete e raggiungete una stanza contenente un piccolo cofano in cui vi sono alcune bombe. Rallegratevi di averle trovate, perché vi serviranno.Usate le vostre bombe contro la zona centrale più scura per rivelare un buco, nel quale scenderete. Lì sotto si trova un drago, quindi sarà meglio per voi che abbiate molta energia. Se avete bisogno di cuori extra, è meglio che torniate indietro a cercarli.Per esempio, cercate dentro i vasi oppure provate a uccidere nemici di piccola taglia.

Al cospetto di Dodongo È giunto il momento di affrontare il mostro Dodongo, simile a un immenso drago sputafuoco che gira attorno a una pozza di lava.Quando vi passa dietro, evitatelo tenendovi sul bordo della lava, e quando fa il suo giro muovetevi dalla parte opposta per

incontrarlo di fronte.Non appena lo vedrete ruggire, scaraventategli una bomba nelle fauci. Facciamo presente che vi servirà un buon numero di bombe prima di affrontare questa locazione del gioco: se non ne avete abbastanza, le potrete trovare negli angoli della caverna.Cercate di scegliere il momento giusto e lanciate. Si tratta di un tiro piuttosto difficile.Quando il drago viene stordito dal colpo, raggiungetelo e lavorate in fretta di spada. Per sconfiggerlo, sarà necessario ripetere questa procedura quattro o cinque volte. Entrate nella luce blu e verrete portati all'entrata delle caverne. Darunia vi darà la Ruby Stone e vi dirà che dovete visitare la Great Fairy in vetta alla Death Mountain. Ora vi siete guadagnati un prezioso compagno, che vi sarà molto utile.

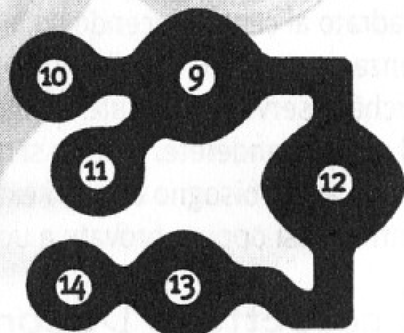
Death Mountain

Questi terribili picchi montani vengono affrontati soltanto dai più coraggiosi. Non preoccupatevi se perderete energia, perché una Great Fairy vi rifornirà a dovere! È facile perdere il sentiero che porta alla vetta. Tenete sott'occhio le piattaforme di roccia che vanno verso l'alto, proprio dopo Goron City e la bandiera rossa. Navi vi darà un consiglio concernente una Great Fairy sulla montagna. State attenti ai gradini sopra a cui si trova una roccia: fateli saltare e salite, poi scegliete il momento con attenzione e lanciate una bomba contro l'ultima roccia. Poco più avanti troverete una pianura dall'aspetto innocente, ma in realtà si tratta di un posto assai pericoloso e se non starete attenti potrete morire in men che non si dica. Correte in avanti alla massima velocità per evitare le rocce che cadono, poi proseguite. Eccovi una bella immagine della montagna che dovrete scalare. State attenti agli Skulltulla. Una volta arrivati in vetta, osservate il gufo, che più avanti vi riporterà giù, dopodiché fate saltare la porta a sinistra. Non appena sarete dentro, mettetevi in piedi sopra il simbolo del Triforce e suonate la Zelda's Lullaby, grazie alla quale scoprirete di essere una persona importante. Godetevi gli ottimi effetti grafici. Ora incontrerete la vostra prima Great Fairy. Procuratevi i poteri della spada magica, con tante grazie!Per caricare la spada dovrete tenere premuto B. Se non volete accumulare alcuna carica, limitatevi a premere B e muovere in cerchio il pad analogico.Uscite dalla fontana e tornate dal gufo, che vi riporterà a Kakariko Village.

Zora's Domain Link sta per entrare in quella zona di Hyrule dove vivono creature dell'acqua: gli Zora. Si tratta di gente dalla pelle molto chiara, capace di vivere tanto sulla terraferma quanto in acqua, molto sospettosa di chiunque non sia come loro. Ma una cosa è certa: odiano Ganondorf e chiunque semini il male.

Jabu's Belly - Piano terra

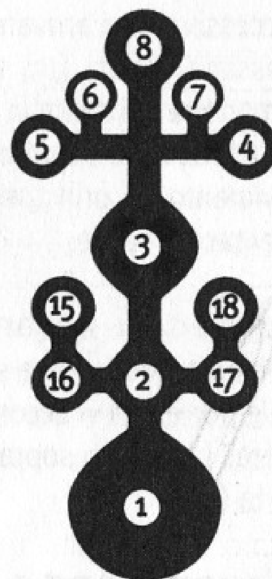
9 Ruto cade qui
10 Boss piovra
11 Sconfiggete i nemici per ricevere una cassa
12 Stanza dell'acqua che si alza
13 Stanza dell'ascensore
14 Deku Scrub



Rane e fagioli Dirigetevi verso il Zora's Domain superando il Zora's River. Quando trovere-

te un masso che blocca la strada, fatelo saltare con una bomba. Se avete bisogno di bombe, potrete trovarle al Bazaar dell'Hyrule Market, al prezzo di 80 rupie per 20 unità. Comprate anche i Magic Beans e piantateli in tutti i monticelli di terra soffice che vedete in giro. Nella Kokiri Forest ce n'è un altro, e un altro ancora si trova presso l'ingresso alla Dodongo's Cavern. Quando potete, dalla riva in pendenza saltate sulla riva opposta. Se passerete sui tronchi d'albero le rane prenderanno a guardarvi: suonate qualche canzoncina e potrete rimpinguare le vostre casse. La prima canzone vi frutterà 50 rupie.

Jabu's Belly - Primo piano



1 Bocca di Jabu
2 Ascensore dal punto (13)
3 Ruto prima si trova qui
4 Trovate il Boomerang
5 Mappa
6 In questa stanza c'è una bussola
7 Apre la strada per la stanza (8)
8 Libera il tentacolo verde nella stanza (3)
15 Dopo aver sconfitto la piovra, l'ascensore vi porterà qui
16 Stanza dei blocchi mobili
17 Interruttore per il boomerang
18 Il boss

Incontro con King Zora Procedete verso l'estremità destra della sottomappa. Suonate la Zelda's Lullaby quando vi trovate sopra la griglia di scarico di un ponte in pendenza davanti alla cascata: così aprirete la porta che mena al prossimo livello, Zora's Domain. Saltate attraverso la cascata ed entrate nella porta testé aperta. Il negozio degli Zora si trova in basso a destra nella vostra mappa. Salite sul pendio fino ad arrivare alla sommità della cascata. Potrete incontrare King Zora, che non riesce più a trovare la figlia, la principessa Ruto. Attraversate l'acqua verso la porta di sinistra.

Pratica di immersioni Vi troverete in un punto molto adatto alle immersioni. Scendete e prendete le rupie prima che il tempo scada. Ora tornate su per prendere la Silver Scale che vi aiuterà a immergervi più in profondità. Nuotate nel lago principale della caverna: vi troverete una porta sommersa che soltanto adesso potete raggiungere. Attraversatela e vi troverete sul fondo di Lake Hylia.

Lake Hylia Troverete a poca distanza una bottiglia vuota: prendetela e osservate lo stagno alla vostra destra: più avanti ne avrete bisogno. Tornate a Zora's Domain e usate la bottiglia per scoprire una lettera di Ruto. Portate questa lettera a Zora, che vi farà passare nell'apertura dietro a lui. Raggiungete la caverna principale, prendete i pesci che nuotano nelle acque basse fuori dal negozio facendo oscillare la bottiglia vicino a loro.

Lord Jabu Jabu e la principessa Ruto Entrate nell'apertura dietro a Zora per raggiungere la fontana di Zora. Date i pesci a Lord Jabu Jabu e verrete soffiati nella bocca (1). Colpite con la fionda le tonsille gialle per aprire la prossima porta. Attraversate un passaggio che vi porterà nella prossima stanza. In quest'ultima (2) troverete una graziosa creatura ittica che è la principessa Ruto, figlia di re Ruto. Seguitela nel buco, continuate a parlare con lei e portatela attraverso la porta che si trova dietro a voi. Conducete Ruto nella stanza (12) e lasciatela dalla parte opposta. Per far alzare l'acqua, mettetevi in piedi sopra il cerchio giallo. Passate alla stanza successiva, per arrivare alla quale dovrete colpire con la fionda le tonsille nel passaggio. Nella prossima stanza (13) troverete due percorsi: sott'acqua potrete raggiungere un Deku Scrub, comunque voi salite in alto con Ruto. Due percorsi: uno vi riporterà alla bocca, cioè all'ingresso, ma voi dovrete seguire l'altra, ritrovandovi alla stanza (3), dove Ruto era entrata in un buco del pavimento. La principessa dovrebbe essere ancora con voi: entrate nella porta opposta e notate il tentacolo verde.

Tentacoli giganti In questa stanza potrete aprire soltanto due porte: la (4) e la (5), dal momento che le altre sono difese da tentacoli giganti. Passate pure sul comando che apre una delle porte, ma vi accorgerete che quest'ultima si chiuderà non appena vi allontanerete. Che fare, allora? Lasciateci sopra Ruto, senza dar retta alle sue proteste! Ora che potete farlo, entrate nella porta (4).

Il boomerang e la mappa In (4) uccidete tutti gli Stinger prima di prendere il boomerang, che vi permetterà di risparmiare i colpi per la fionda, essendo capace di tornare indietro da solo. Nel punto (5) colpite le tonsille col boomerang per procurarvi un cofano che contiene la mappa locale: ora finalmente sapete dove siete stati e dove dovrete andare. Recatevi nella stanza (6), ora che il tentacolo è sparito.

La bussola Una volta arrivati in (6), fate scoppiare le bolle per prendere un cofano contenente la bussola. La stanza (7) adesso è accessibile, dunque raggiungetela e sconfiggete il tentacolo con il boomerang per aprirvi la strada verso la stanza (8). In quest'ultima dovrete sconfiggere l'ennesimo cattivo per sbarazzarvi del tentacolo in (3). Ora tornate alla stanza (3): dato che avete la mappa, sapete dove andare, ma non dimenticate Ruto.

Il boss piovra Stanza (3): lasciatevi cadere nel buco in alto a sinistra, dove si trovava il tentacolo verde, e atterrerete su un cornicione che porta alla stanza (10). Al centro si trova un gioiello: portate Ruto a scoprire la Pietra Spirituale azzurra che ha perso, ma non dimenticate che serve a VOI! A questo punto, nella stanza (10) la pietra tonda salirà e poi scenderà facendo entrare in campo un nuovo boss. Per scoprire quale sia il suo punto debole ascoltate Navi, poi cercate di colpirlo con il boomerang. Non appena sarete riusciti a stordirlo, colpite con la spada il punto verde, dove dovrebbe trovarsi le sue fauci. Dopo la vittoria, salite sulla piattaforma e verrete trasportati fino alla stanza (15). Passate alla (16). I due blocchi mobili rossi hanno bisogno di un bel colpo di boomerang o due per fermarsi. Sbrigata anche questa faccenda, procedete verso la stanza (17),

avvicinandovi sempre di più al boss. State pronti alla grande sfida!

Bio Electric Anemone Barinade Mettete una cassa sopra l'ultimo comando, proprio davanti alla stanza (17), per aprirvi la strada. Una volta entrati, salite sulle liane e vedrete che il comando è protetto da un vetro. Usate il boomerang per aprire la porta che vi condurrà al boss. State attenti alle meduse: colpite anche loro con il boomerang. Per affrontare il Bio Electric Anemone Barinade colpite con il boomerang i tentacoli che lo sormontano. Dopo, prendete di mira con il boomerang la medusa elettrica, colpendola altrove dopo un tiro paralizzante al centro. A questo punto, passate a colpire la sezione centrale per farla smettere di ruotare e prendete velocemente di mira le meduse che stanno attorno. Quando le avete liquidate, colpite il centro per ottenere un effetto paralizzante e poi lavorate di spada. Dopo la vittoria, raggiungete la luce blu per prendere la Pietra Spirituale d'acqua, chiamata Zora's Sapphire. Ora che siete orgogliosi possessori di queste tre pietre, potete tornare a Zelda!

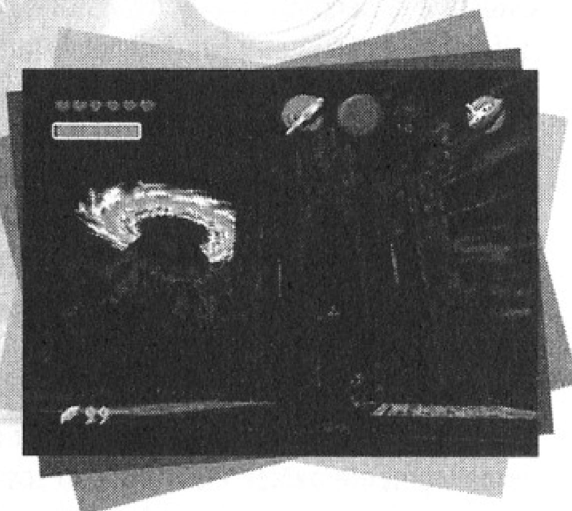
Temple of Time

L'entrata al Sacred Realm si trova in qualche punto del Temple of Time. Qui Link conoscerà anche Sheik, un amico misterioso.

L'Ocarina del Tempo Dirigetevi al ponte levatoio dell'Hyrule Castle e potrete assistere al rapimento di Zelda. Comunque, la principessa riuscirà a lanciare via l'Ocarina of Time: non dimenticatevi di prelevarla dal fossato! Quando lo farete, potrete imparare la Song of Time, una melodia dell'Ocarina che apre le porte verso il Sacred Realm. Entrate nel Temple of Time con le vostre tre pietre.

Ora di crescere! Portatevi sopra il tappeto rosso davanti all'altare e suonate la Song of Time, poi entrate nel nuovo ingresso che vedrete. Impadronitevi della Master Sword, godetevi la scena e ammirate la vostra trasformazione in un giovanotto. Accidenti! Otterrete anche il Light Medallion, che rappresenta il potere di uno dei Saggi. Per accumulare il potere collettivo di tutti i sei Saggi dovrete procurarvi gli altri medaglioni.

I Sage Medallions Questi oggetti sono sparsi per Hyrule come segue: (1) in una fitta foresta, (2) in cima a un'alta montagna, (3) sotto un profondo lago, (4) nella casa dei morti, (5) dentro una dea della sabbia. Una volta raccolti i cinque medaglioni, dovrete vedervela con Ganondorf. Per tornare un ragazzino, mettete via la Master Sword. Portatevi davanti alla pietra da cui l'avete presa e premete A. Uscite dal tempio in versione teenager: raggiungete la Lost Woods attraversando Kakariko Village e il Lon Lon Ranch.



Kakariko Village

Questo è il villaggio in cui Impa è nata e cresciuta. Parlate con tutti, per esempio con la ragazza che si trova fuori dal pollaio, per ricavare diversi indizi che vi saranno di aiuto più avanti.

L'Hookshot Andate al cimitero: quando entrerete vi troverete sulla destra la casetta del guardiano. Entrate e leggete il diario. Sconfiggete un fantasma e intrappolatelo nella bottiglia, che potrete vendere nel Ghost Shop dell'Hyrule Market: è il primo a destra quando entrerete come giovanotto. Tirate indietro le pietre tombali: in una tomba c'è un buco dove è possibile entrare, e incontrerete lo spirito del guardiano. Per aggiudicarvi l'Hookshot, che è un'arma molto importante, dovrete vincere una corsa contro di lui.

La Song of Storms Nella stanza seguente, dopo aver preso l'Hookshot, suonate la Song of Time per far sparire i blocchi rocciosi che vi sbarrano la strada. Vi troverete in un mulino a vento che sta sopra Kakariko Village. Dalla parte opposta rispetto a quella dove siete entrati troverete un Heart Container. Il proprietario del mulino vi insegnerà una nuova melodia per la vostra Ocarina: la Song of Storms, che ha il potere di richiamare la pioggia. Per impararla, tirate fuori l'Ocarina quando siete davanti a lui.

Il pozzo pieno Lasciate il mulino, poi rientrate e suonate la Song of Time davanti al proprietario del mulino: così facendo riempirete il pozzo. Dentro quest'ultimo si trova un falso muro, che dovrete osservare più avanti attraverso la Lens of Truth. Come vi dirà il vecchio, questo pozzo ha un notevole significato. Scoprirete più avanti quale sia il suo scopo. Ora dovrete recarvi alla Lost Woods per trovare il Forest Temple, ma prima è necessario fare un salto al Lon Lon Ranch per prendere Epona la cavalla. È molto piacevole passeggiare fra i campi, ma adesso vi aspetta una missione urgente.

Lon Lon Ranch

Questa è la seconda volta che visitate il Lon Lon Ranch, ma stavolta siete un giovanotto. La vera differenza è che siete diventati abbastanza grandi per cavalcare Epona, la cavalla delle meraviglie!

Corsa contro Mr Ingo Recatevi dunque al Ranch e accettate la sfida di Mr Ingo. Usate Epona, e non il cavallo con la sella verde: per salire in groppa dovrete semplicemente suonare la sua canzone sull'Ocarina. Provate un paio di salti da brivido, poi prendete di mira Ingo e parlategli quando siete in sella. Nella corsa, usate le carote con la massima frequenza: tre subito all'inizio, poi una nuova ogni pochi secondi. Restate nella corsia interna e bloccate Mr Ingo quando cerca di superarvi.

Intrappolati nel ranch! Se perderete la scommessa dovrete pagare, e non potrete semplicemente battervela in caso di sconfitta. Prendete altro denaro dalla casa che si trova a sinistra quando entrate nel ranch (piano superiore). Lanciate i vasi. Se vincerete la scommessa, Mr

Ingo si infurierà e non vi lascerà più uscire dal ranch. Dunque, sempre a cavallo travolgete una gallina, o anche due o tre, e tutto il gruppo vi volerà dietro dandovi velocità extra.

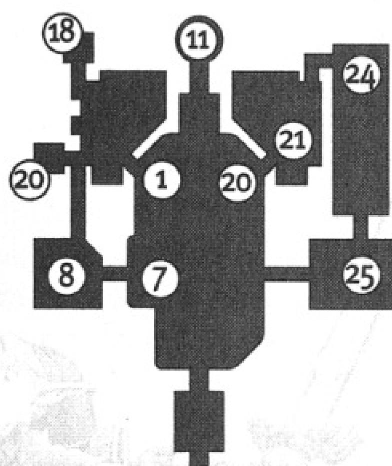
Fuga dal ranch Usate due o tre carote proprio di fronte al cancello di Mr Ingo e potrete ottenere un grosso spunto di velocità, che vi permetterà di passare oltre con un balzo. Epona è vostra. Quando vi trovate in Hyrule Field, suonate la Epona's Song sull'Ocarina per richiamare la cavalla. Premete A quando vi trovate vicini alla sella per saltare in groppa e premete SU per cavalcare.

FOREST TEMPLE

Ora che siete diventati un guerriero più maturo e saggio, dovrete tornare alla Lost Woods. Sono cambiate molte cose da quando eravate un ragazzino, soprattutto i nemici. Scoprirete che sono molto più pericolosi e aggressivi.

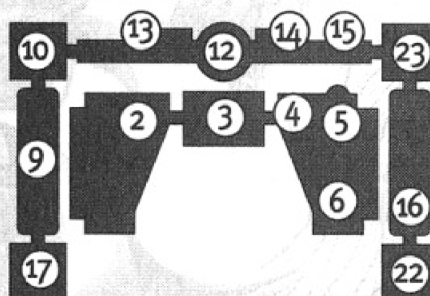
Forest Temple - primo piano

11 Uccidete gli scheletri per ottenere la chiave
20 Comando da attivare con le frecce
24 Stanza dal tetto che cade
25 Puzzle a blocchi



Forest Temple - secondo piano

3 Mappa
5 Comando
12 Arco
13 Chiave
14 Bussola
17 Comando da attivare con le frecce
19 Boss: Shadow Hand
22 Stanza e comando da attivare con le frecce congelato



Grossi barbari Una volta arrivati alla Lost Woods recatevi allo stagno e troverete Mido a guardia dell'ingresso. È un individuo alquanto sospettoso, ma se suonerete la Saria's Song vi lascerà passare. Recatevi al Sacred Forest Meadow. Dove prima si trovavano i Deku Scrub, ora ci sono feroci barbari che fanno la guardia. Quando stanno guardando, nascondetevi; quando non guardano, spostatevi di corsa.

Il Minuet of Forest La Fairy Fountain che potrete trovare qui vi permetterà di recuperare tutta l'energia. Alla fine troverete il Minuet of Forest, una melodia capace di riportarvi presso la fontana ogni volta che la suonerete. Utile! Per attraversare la porta che si trova all'inizio del Forest Temple, colpite l'albero presso la porta con l'Hookshot, poi esaminate i cofani che troverete per

cercare la prima chiave. Uccidete i lupi oppure ignorateli e correte via.

La mappa Dopo troverete uno Skulltulla: colpitela con l'Hookshot. La prossima stanza è una grande sala in cui si trova una porta chiusa a chiave, a sinistra. Apritela suonando la Song of Time con l'Ocarina, poi salite fino alla stanza della porta (2). Nella stanza (3) colpite con l'Hookshot lo Skulltulla, lavorando di spada non appena cade a terra. Otterrete il cofano con la mappa e potrete procedere verso il punto (4).

Il piano basso Nella stanza (4) saltate verso sinistra sulla liana, poi spostatevi e colpite il comando che si trova in (5). Così facendo l'acqua presso (6) verrà scaricata. Scendete dove prima era allagato e arriverete al primo piano sotterraneo.
Vi troverete tre cuori da raccogliere, più una chiave in un cofano in fondo al passaggio. Entrate nella porta (7): nel passaggio troverete uno Skulltulla, che dovrete colpire con l'Hookshot. Ebbene, avete fatto tutto.

Puzzle a blocchi Nella stanza (8) salite sulla scala e afferrate i blocchi blu e rossi, tirando o spingendo nella direzione delle frecce. Sopra in alto si trova una porta sormontata da una piastrella a losanga con dipinto un occhio, che è un comando da attivare colpendolo con una freccia. Se riuscirete, potrete raddrizzare i tortuosi passaggi (9) e (10). Quanto alla porta, apritela con la chiave e affrontate il corridoio (9), per poi arrivare in (10). È un cammino piuttosto contorto, ma non pericoloso.

Arco e frecce Per proseguire serve una chiave, quindi passate in (11), uccidete gli scheletri con lo scuro e la spada, e prendetevi la nuova chiave. Aprite la porta presso (10) con la chiave presa in (11). Entrate e scendete le scale con i muri coperti da dipinti fino a raggiungere la stanza (12). Qui, per impadronirvi dell'arco e delle frecce dovrete combattere con gli scheletri: ne appariranno tre e dovrete ucciderli alla massima velocità. Infatti, ne vedrete arrivare altri se non sarete abbastanza svelti.

Dipinti spettrali Distruggete i dipinti presso (13) e (14) con le frecce prima che diventino neri: dopo tre "vittime" apparirà uno spettro. Quando ruota e svanisce, usate il vostro scudo per proteggervi, poi colpitelo con la spada non appena riappare. Per ottenere la bussola dovrete battere uno spettro che si trova in (14), mentre per ricevere la chiave dovrete batterne un altro in (13).

La chiave per arrivare al boss Ora dovreste vedere illuminate due torce nella sala principale. Siete sulla buona strada! Raggiungete la porta indicata dal (15), che era chiusa a chiave, poi passate alla (16), che richiede una chiave a sua volta. Dunque, colpite con una freccia l'occhio sopra la porta (17), con l'effetto di torcere nel modo opposto il corridoio curvo. Procedete e aprite il cofano blu e giallo per trovare la chiave che vi permetterà di affrontare il boss. Attenti: non saltate verso il basso senza guardare, altrimenti potreste cadere nel buco prima di raggiungere la chiave.

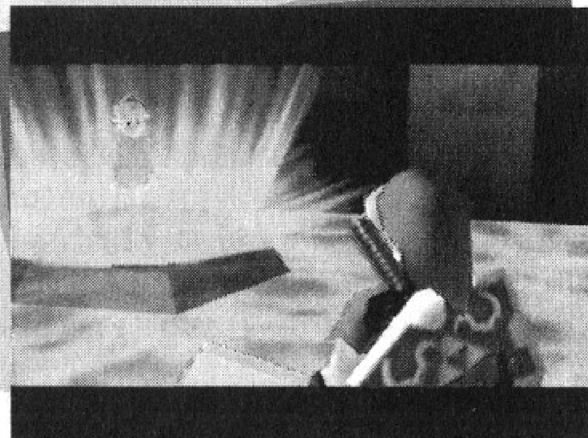
Altre Shadow Hand Scendete nel buco che ora è apparso per entrare nella stanza (18), poi colpite i teschi con la spada e l'Hookshot per aprire la porta. Entrate nella stanza (19) e dovrete vedervela con una Shadow Hand. Usate scudo e spada: si dividerà in tre. Non è una buona idea prendere la mira verso una di esse, dato che le altre vi colpiranno quando voi state attaccando quella che avete mirato.

La chiave Non avete nessuna voglia di essere ributtati all'inizio del livello, vero? Dunque, attaccate con la spada tutte queste entità e otterrete un cofano che contiene una chiave. La miglior tattica per vincere, comunque, dovrebbe essere muoversi in continuazione nella stanza cercando di logorarne una sola per volta. Accidenti, sono veramente fastidiose! Colpite con una freccia l'occhio presso il (20) ed entrate nella stanza (21). Usate l'Hookshot per afferrare il cofano sull'isola del fiume e prelevarlo: vi troverete un cuore e uno Skulltulla d'oro sulle liane vicino a voi.

Corridoi tortuosi Dopo aver srotolato un corridoio, torcetelo di nuovo colpendo il comando a forma di occhio con un'altra freccia. Questo vi permetterà al (17) di arrivare al (22). Tenendovi sulle piattaforme rotanti, allineate il fuoco e il comando congelato nel vostro mirino, poi lanciate la freccia per liberare il comando dai ghiacci. Cercate di puntare verso il comando e lanciate quando il fuoco si accende. Ora tornate alla stanza (23) e lasciatevi cadere nel buco. Sarà un tuffo piuttosto lungo, quindi inclinatevi in avanti quando arrivate in fondo.

Pavimento che cade Vi troverete nella stanza (24): osservate quando il tetto cade per scoprire quali sono i posti sicuri. Uccidete i teschi e restate fermi in questi spazi, tracciando pian piano una strada verso la porta (25). Il cofano che troverete lungo la strada contiene frecce: passate sulla pietra che si trova lungo il percorso per eliminare le sbarre sopra la porta. Colpite con l'Hookshot i teschi non appena li vedete apparire.

Attacco spettrale Ora vi trovate in (25). Colpite il dipinto con le frecce, poi spostate i blocchi in modo da formare un quadro. Uccidete lo spettro proteggendovi con lo scudo quando ruota e colpendolo con la spada quando appare. La porta si aprirà : entratevi e troverete quattro spettri nella sala principale. Di essi, tre sono finti: l'unico vero è quello che ruota prima di attaccare. Colpitelo tre volte e apparirà un ascensore che vi porterà più sotto.



Un malefico fantasma dall'oltretomba Finirete nel secondo interrato, dove dovrete tirare o spingere parti di muro con uno schema bianco o nero per far ruotare la stanza. Fate apparire due comandi e colpiteli per aprire la porta della stanza che contiene il boss. Entrate.

Attaccate il fantasma colpendolo con arco e frecce non appena uscirà dal dipinto. Badate a quello che gira e ignorate l'altro. Quando avrà perso il cavallo, potrete ucciderlo in due modi: 1) Evitate i proiettili verdi e poi attaccatelo saltando (A + B) quando è in aria. Afferrate la spada e tagliatelo a fettine. 2) Colpite i missili verdi con la spada in modo da rifletterli al mittente, poi colpitelo a morte con la vostra lama quando è a terra. Un'altra vittoria.

Una pausa meritata Vi troverete nella Chamber of Sages con Saria, che scoprirete essere il Saggio del Forest Temple. Come ricompensa otterrete il Forest Medallion e i poteri di Saria. Un nuovo germoglio Deku crescerà. Urrà! Scoprirete che non siete un Kokiri ma un Hylian! Questo lieto fine temporaneo però si accompagna all'aumento dell'influenza nefasta di Ganondorf su Hyrule.

Il Giovane Link Si Dà al Commercio

Avete per caso notato l'Happy Mask Shop presso l'Hyrule Market? Non è soltanto un negozio che aiuta gli eroi a compiere le loro missioni. Si tratta di una locazione molto importante nel gioco, e la famosa Mask of Truth è proprio ciò che state cercando. Prima di fare qualsiasi altra cosa, recatevi al Temple of Time per imparare il Prelude of Light.

Keaton Mask Quando vi recate dalla principessa per la prima volta, dovrete prendere l'uovo da Malon presso il castello e darlo a Talon. Se avete seguito la prima parte di questo guida, tutto questo è già stato fatto. Andate a vedere la principessa e prendete la lettera firmata, poi recatevi all'Happy Mask Shop per procurarvi la Keaton Mask. Mostrate la lettera alla guardia che si trova all'ingresso della Death Mountain. Indossate la maschera e la guardia la comprerà.

Skull e Spooky Mask Ora, procuratevi dal negozio la Skull Mask, entrate nella Lost Woods attraversando la Kokiri Forest, e prendete la prima a destra per raggiungere lo Skull Kid sul tronco d'albero. Suonate la Saria's Song per convocarlo, poi indossate la Skull Mask, mettetevi sul tronco più basso e parlate. Il vostro interlocutore comprerà la maschera. Tornate al negozio di maschere, usate i soldi che avete ricavato con la Skull Mask e comprate la Spooky Mask. Recatevi durante il giorno dal ragazzo presso il Kakariko Graveyard, indossate la Spooky Mask e parlate al vostro grazioso interlocutore. Lui vi comprerà la maschera e voi tornerete nuovamente al negozio.

Bunny e Truth Mask Ora comprate la Bunny Mask dal solito negoziante e indossatela: adesso non verrete più infastiditi dagli scheletri durante la notte dentro Hyrule Field. Cercate il corridore. Di solito, si trova a destra del Lon Lon Ranch quando uscite dal mercato di giorno. Seguitelo fino a quando si stanca e parlategli indossando la Bunny Mask. Così potrete fare un sacco di soldi, che sfrutterete per prendere dal negozio la Mask of Truth. Indossatela e potrete parlare alle pietre con un occhio solo, cosa essenziale per passare al prossimo livello.

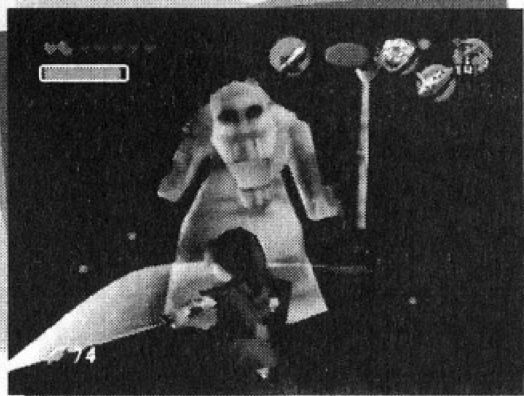
La Ricerca della Verità

Ricordate il vecchio che avete visto presso il Kakariko Village? Stava suonando la spot e parlando

di un tizio che aveva un occhio capace di vedere la verità...
L'uomo aveva detto che la casa di questo vecchio si trova dove ora sta il pozzo. Se volete fare qualche progresso, la Lens of Truth è un componente critico. Ora che avete la Mask of Truth, vi manca soltanto quest'ultima.

Come prosciugare un pozzo Nel vostro ruolo di Link giovane, recatevi a Kakariko, suonate la Song of Storms al padrone del mulino a vento e prosciugate il pozzo. Entratevi, indossate la vostra maschera e attraversate il muro che si trova in fondo. Se non seguirete alla lettera queste istruzioni, potrete vagare all'infinito. Strisciate nel buco davanti a voi e scendete lungo la scala.

Buche di sangue Indossando la Mask of Truth, procedete attraverso il muro proprio di fronte a voi. Vi troverete nella stanza principale del pozzo. Ancora una volta, attraversato il muro che si trova proprio davanti a voi. Nella prossima stanza, raggiungere il muro che avete dinanzi, ma state attenti alle invisibili buche piene di sangue. Finirete in una stanza che ha sul pavimento il simbolo delle tre forze. Mettetevi lì sopra e suonate la Zelda's Lullaby: l'acqua sparirà. Tornate indietro seguendo la strada donde siete venuti e vi troverete ben presto in una stanza con una grande buca. Saltateci dentro e nuotate attraverso l'apertura che vedrete.



Il boss del pozzo Ora salite lungo le liane e attraversate la porta che vi permetterà di arrivare al mostro, in fondo al pozzo. Ha un aspetto terribile, ma in realtà è facile da battere se non vi lasciate invischiare dai suoi tentacoli. Occupatevi soltanto di quello spettrale, menando fendenti con la spada. Quando lo avrete eliminato, aprite il cofano del tesoro e vi troverete la Lens of Truth. Ci siamo! Cercate tre Skulltulla d'oro, oppure suonate il Prelude of Light per uscire. Tornate a Goron City come Link adulto.

FIRE TEMPLE

Il re Darunia ha bisogno ancora del vostro aiuto! La sua gente sta per essere mangiata da un terribile drago che sputa fuoco. Aiutatelo e potrete entrare nel novero dei suoi antenati a cui sono dedicate canzoni leggendarie. In più, la sua gente sarà sempre in debito con voi.

La tunica di Goron La città è deserta, a parte un masso che rotola. Fatelo saltare con la bomba e Goron vi darà una tunica resistente al fuoco. Entrate nella stanza di Darunia e tirate indietro la statua. Entrate nel cratere della Death Mountain, poi superate il ponte con l'Hookshot per trovare lo sceicco e imparare la melodia Bolero of Fire.

Incontro con re Darunia Più avanti troverete un simbolo delle tre forze: dovrete attraversare la porta vicina per entrare nel Fire Temple. Salite le scale, attraversate la porta a sinistra e

incontrerete Darunia, che sta cercando Volvagia il drago. In questa stanza, in alto a sinistra, si trova una cella con dentro un Goron. Passate sopra l'interruttore per liberare il prigioniero e parlate con lui. Subito dietro troverete un cofano del tesoro contenente una chiave. Uscite da questa stanza per dove siete entrati. Ora raggiungete la porta opposta per entrare in una grande stanza piena di lava. Entrate nella porta a sinistra. Entrate e troverete un altro Goron: liberatelo, prendetevi la chiave e uscite.

La liberazione dei Goron prigionieri Tornate nella stanza della lava, poi entrate nella porta opposta, fate saltare la porta murata con una bomba e troverete un altro Goron e un'altra chiave.
Attraversate l'ultima porta ed entrate in una stanza con una colonna di fuoco. Saltate sul blocco per salire e raggiungere la prossima stanza, poi attraversate la porta chiusa a chiave per finire in una stanza verde. Cercate un blocco mobile e spingetelo in un buco quadrato. Saliteci sopra e vedrete una fornace.

La mappa della zona Fate cadere una bomba dal cornicione, vicino all'interruttore di diamante per disattivare questo fuoco, poi salite velocemente. Una volta in cima, entrate nella porta. Vi troverete in un labirinto pieno di massi che rotolano. Procedete verso destra per trovare un altro Goron, che libererete per impossessarvi di un'altra chiave. Dalla parte opposta della stanza si trova un altro Goron: procuratevi anche la sua chiave. Nuovamente nella stanza dei massi, attraversate la porta chiusa a chiave per raggiungere uno stretto corridoio. Lanciate una freccia all'interruttore a forma di occhio grigio per aprire la prossima porta. Entrate e troverete una mappa della zona. Andatevene di nuovo.

Un percorso migliore Quando sarete nuovamente nello stretto corridoio, attraversate la porta chiusa a chiave e vi troverete ancora una volta nella stanza che conteneva la mappa. Saltate attraverso la porta aperta dalla parte opposta e finirete al livello superiore della stanza dei massi. La piattaforma davanti a voi ha una crepa che dovrete far saltare con una bomba. Calatevi nella nuova apertura, liberate il Goron e prendetevi la chiave. Vi ritroverete nella stanza verde. Ora potrete seguire una strada più semplice per tornare di nuovo in superficie. Bello!

La bussola Quando sarete tornati al livello superiore della stanza dei massi, cercate l'interruttore e azionatelo per liberare un Goron su quello stesso livello. Prendetelo! Andatevene attraversando la porta da cui in origine siete entrati. Vi ritroverete nella stanza del muro di fuoco. Attraversate la porta chiusa a chiave in fondo alla stanza. Non sembra, ma potrete attraversarla con un salto. Dunque, spiccate il balzo e attraversate il passaggio. In questa pericolosissima stanza, dirigetevi verso la porta a destra per trovare la bussola. Ora cercate una strada che vi porti presso la porta chiusa a chiave dalla parte opposta, ed entrateci. State attenti alle porte false: questa è contrassegnata da una serratura.

Lo spirito del fuoco danzante Qui potrete vedere un altro Goron intrappolato. Non

vi è ancora possibile salvarlo, ma ricordatevi dove si trova ed entrate nella prossima porta. Vi troverete sul lato destro della stanza pericolosa che prima non era possibile raggiungere. Cercate un interruttore sul pavimento e passateci sopra per fermare il muro di fuoco. Passate oltre e salite in fretta sul cornicione, poi fate saltare la finta porta e attraversate la porta che vi si trova dietro. Incontrerete un piccolo boss, vale a dire un spirito del fuoco danzante. Lanciategli addosso una bomba, e quando si sarà trasformato in una piccola creatura rotolante, caricate la vostra Master Sword e colpitelo con un anello di fuoco non appena sarà vicino.

Il Megaton Hammer Sconfitto il nemico, salite sulla piattaforma dove si trovava il fuoco e fatevi trasportare al prossimo livello. Vi troverete in un'altra stanza verde. Salite e sganciate una bomba sull'interruttore di diamante che attiva il fuoco. Salite in fretta e attraversate la porta in alto. Una volta dentro, colpite l'interruttore giallo e correte in fretta su per le scale per raggiungere il Megaton Hammer. Tornate giù lungo le scale.

Largo al boss Qui si trova un blocco finto: colpitelo con il vostro martello per rivelare un buco, nel quale vi calerete. Dopo ciò, vedrete una statua che dovrete distruggere con il Megaton Hammer. Attraversate la prossima stanza. Colpite con il martello la piastrella che raffigura una faccina, poi posate la cassa sull'interruttore blu in fondo alle scale. Entrate nella porta che si aprirà, colpite col martello un'altra faccina e scendete. Ora siete molto vicini al boss! Livello superiore della stanza pericolosa: colpite l'interruttore arrugginito e poi la piastrella della faccina per far scendere la piattaforma nella stanza di Darunia. Non restate dove siete, altrimenti cadrete e dovrete tornare su di nuovo.

Il secondo spirito del fuoco danzante Entrate nella porta e suonate la Song of Time per spostare il blocco, che sfrutterete per saltare attraverso. Colpite l'interruttore rugginoso con il martello e liberate il Goron per beccarvi la chiave. Suonate il Bolero of Fire, poi raggiungete la prima stanza del Fire Temple. Porta a sinistra prima delle scale, statua a destra. Colpite la statua con il martello per rivelare la porta ed entrate in quest'ultima. Sconfiggete i vari nemici tipo pipistrelli e piastrelle per arrivare al secondo spirito del fuoco danzante.

La chiave del boss Se il vostro scudo e la tunica finiscono mangiati dallo Shield Eater, uccidete in fretta quest'ultimo e potrete recuperare i vostri oggetti. Sconfiggete lo spirito del fuoco danzante come detto prima, poi attraversate la porta che si sbloccherà. Colpite l'interruttore arrugginito, salvate il Goron e prendetevi la chiave che porta al boss, dopodiché entrate nella stanza a sinistra, che avete visto la prima volta in cui siete entrati per incontrare Darunia. Saltate oltre per raggiungere la stanza del boss: state per incontrare il grande drago sputafuoco, Volvagia.

Il drago Volvagia Dovrete battere questo temibile nemico, altrimenti mangerà tutti i Goron. Quando uscirà per la prima volta da un buco, raggiungetelo di corsa e colpitegli la testa con il Megaton Hammer. Questa manovra dovrà essere eseguita cinque volte: dopo essere stato colpito, il drago uscirà dal suo buco e vi soffierà fuoco addosso, oppure passerà in volo e vi lan-

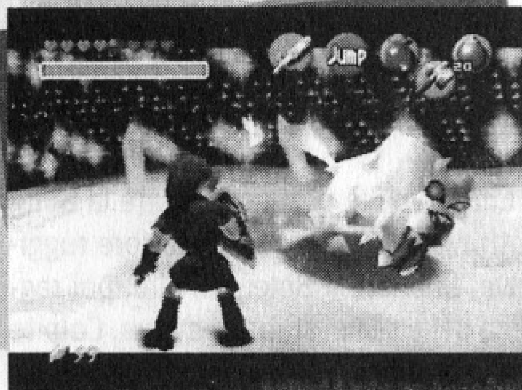
cerà contro alcuni sassi. Uccidetelo per impossessarvi del Fire Medallion.

Ice Cavern

Questo è un sotto-scenario piuttosto semplice, ma state attenti! Il pavimento di ghiaccio farà muovere Link in modo diverso dal solito, dunque ricordatevi sempre della differenza quando vi spostate e combattete. Questa caverna vi procurerà il Blue Fire, che potrete sfruttare per sciogliere le barriere di ghiaccio color rubino, tipo quella che circonda il re Zora.

Ingresso nella Ice Cavern Quando raggiungete la Zora's Fountain, dirigetevi verso la Ice Cavern, all'altra estremità della mappa. Prima di entrare, controllate di avere un paio di bottiglie vuote. Seguite il percorso che porta alla stanza con i dischi di metallo rotante e le statue di ghiaccio. Distruggete le statue per aprire la porta sbarrata, poi procedete verso la porta con le pale di elicottero rotanti.

La Blue Flame Raccogliete tutte le rupie in questa stanza per aprire la porta, poi dirigetevi verso una stanza piena di ponti di ghiaccio. Qui, raggiungete la Blue Flame e lanciategli addosso le vostre bottiglie. Sciogliete il cofano del tesoro in fondo alla stanza con la Blue Flame, poi procuratevi la mappa della zona, riempite le bottiglie, tornate alla stanza con le pale di elicottero, sciogliete l'ingresso e attraversate il passaggio con due vasi davanti. Continuate a sciogliere per arrivare alla bussola, poi riempite le bottiglie. Nella stanza dell'elicottero, fondete la porta di ghiaccio color rubino.



Gli Iron Boots e la Zora Tunic Qui, spingete il blocco per procurarvi nuove rupie e aprire l'uscita. Le seguenti istruzioni sono da seguire non appena varcate la soglia: spingete il blocco a sinistra, poi in avanti. Poi a destra, poi verso l'ingresso. Spingetelo oltre il bordo e ne apparirà uno nuovo. Spingete quest'ultimo in avanti, poi buttatelo oltre il bordo. Nuovo blocco. Spingetelo in queste direzioni: sinistra, avanti, destra, indietro, sinistra. Raggiungete l'uscita ed entrateci. Combattete l'Ice Wolf per procurarvi gli Iron Boots e imparare la Serenade of Water. Indossate i nuovi stivali nella zona d'acqua che si trova dietro il cofano per uscire. Tornate da re Zora e sciogliete il ghiaccio attorno a lui per procurarvi la Zora Tunic

Link Adulto Si Dà al Commercio

In questo livello, Link dovrà correre un bel po', dunque è meglio usare la cavalla Epona tutte le volte che vi è possibile. Vi conviene affrontare questa sezione adesso, perché le ricompense alla fine della sequenza di commercio vi aiuteranno enormemente quando sarete al Water Temple e nei combattimenti che seguono.

Sveglia con le galline Parlate con la ragazza delle galline al Kakariko Village, prendetevi l'uovo, aspettate che si schiuda e sfruttatelo per svegliare quel pigrone di Talon nella casa del cuoco, nel villaggio. Riportate la gallina alla ragazza.
Prendete la gallina azzurra, poi raggiungete la Lost Woods attraversando la Kokiri Forest e prendete la prima a sinistra per arrivare alla radura con il tronco d'albero. Svegliate l'uomo con la gallina azzurra e riceverete un Old Mushroom.

Pozioni e attrezzi Portate quest'ultimo oggetto presso la vecchia strega che si trova nel Weird Potions Shop di Kakariko Village. É a destra del bancone nel normale negozio di pozioni, poi raggiungete l'edificio rosso. Non usate l'Ocarina per arrivarci altrimenti il fungo che vi ha dato l'uomo sul ceppo si rovinerà. La strega del negozio vi darà una pozione strana, mentre la ragazza che si trova nella radura con il ceppo scambierà questa pozione con una Poachers Saw.

Cura per la spada Biggoron! Portate la sega al capo carpentiere che si trova fuori dalla tenda, proprio dopo il ponte nella Gerudo's Valley. Questi sarà contento di avere un nuovo attrezzo. Poi usate Epona per saltare sopra il ponte: potrete procurarvi la spada Biggoron, che è rotta. In ogni caso, datela al grande Goron che si trova in vetta alla Death Mountain e riceverete in cambio una prescrizione, che porterete al re Zora. Egli vi darà un occhio di rana.

La spada riparata Quest'ultimo oggetto dovrà essere portato in tempo al professore che sta nel laboratorio del vicino lago Hylia, in modo da raccogliere le lacrime. Ora correte dal grande Goron, procuratevi il tagliando di ritiro, aspettate tre giorni e riprendetevi la gigantesca spada Biggoron tutta intera!

WATER TEMPLE

Questo livello è un'accozzaglia terribilmente complicata di passaggi in superficie e subacquei. E non parliamo degli interruttori che alzano e abbassano l'acqua! Questo livello dispone di una stanza centrale divisa in sezioni più piccole. Cercate sempre di ricordare come arrivarci: vi renderete la vita assai più facile!

Incontro con Ruto Balzate al lago Hylia grazie alla Serenade of Water, poi trovate la pozza d'acqua con sotto una porta. Colpite con l'Hookshot il diamante azzurro sopra la porta, indossate la Zora's Tunic e gli Iron Boots ed entrate. In una stanza principale con una massiccia torre al centro, immergetevi ed entrate nella galleria con due torce davanti. Potrete così incontrare Ruto. Quando avrete finito, tornate a galla.

La mappa Suonate la Zelda's Lullaby davanti al simbolo delle tre forze e il livello dell'acqua si abbasserà. Attraversate la porta per procurarvi una mappa dello scenario, poi scendete fino alla stanza con tre torce. Sfruttate il Din's Fire oppure sparate qualche freccia attraverso il fuoco per accendere queste torce, poi seguite il passaggio e uccidete le ostriche per procurarvi la chiave. Tornate alla stanza principale, seguite il muro di sinistra ed entrate nella galleria con un blocco

davanti. Spingete quest'ultimo fino a quando cade, poi seguite il passaggio e tornate a galla. Colpite l'interruttore a impatto e saltate sulla fontana dall'altro lato.

Vortici Stanza dei vortici. Indossate gli Iron Boots, tuffatevi e immergetevi fino alla porta sommersa. Colpite con l'Hookshot l'interruttore nella bocca della statua, poi togliete gli stivali e raggiungete la porta a nuoto prima che la grata si chiuda. Tornate a galla, prendetevi la chiave, girate l'interruttore per aprire ancora la grata e sfruttate gli Iron Boots per uscire. Cercate la porta chiusa a chiave nella torre al centro della stanza principale ed entrate. Usate l'Hookshot per raggiungere il cornicione sopra a voi, poi suonate la Zelda's Lullaby davanti al simbolo per far salire l'acqua. Immergetevi grazie agli stivali. Dove prima stava il blocco troverete un buco, in cui vi immergerete.

La bussola Seguite il corridoio fino alla stanza con l'interruttore a impatto, colpitelo con l'Hookshot e combattete i nemici. Quando saranno tutti morti, si aprirà un buco nel tetto: salite per prendervi la chiave e uscite dalla torre per tornare nella stanza principale. Cercate la galleria con due vasi davanti ed entrateci. Usate l'Hookshot per superare gli spuntoni, fino a quando non vedrete un cofano. Portatevi vicino e colpite l'interruttore a impatto per procurarvi la bussola. Tornate alla stanza principale, indossate gli stivali e immergetevi. Attraversate il passaggio dove avete trovato Ruto, poi tornate a galla.

Getti d'acqua Fate saltare la crepa nel muro per procurarvi la terza chiave, poi tornate alla stanza principale, venite a galla, spostatevi a sinistra ed entrate nella prima porta chiusa a chiave che vedete. Una volta dentro, restate in piedi in acqua e lanciate frecce all'interruttore a impatto per venire lanciati in alto. Attraversate la porta e suonate la Zelda's Lullaby sul simbolo per far alzare l'acqua fino a raggiungere la massima altezza. Tuffatevi in acqua e nuotate fino a una porta chiusa a chiave, poi entrate.

Puzzle acquatico Scendete fino alla seconda piattaforma e questa si abbasserà. Non appena avrà raggiunto il punto più basso, saltate verso le piattaforme di destra, poi agganciate le piattaforme mobili sopra di voi. Lasciatevi portare verso il tetto. Attraversate la porta chiusa a chiave, in cui troverete un puzzle acquatico. Per sollevare l'acqua colpite l'interruttore con l'Hookshot, poi portatevi sulla piattaforma di fronte, fate abbassare l'acqua, colpite con l'Hookshot il bersaglio che si trova a destra della piattaforma su cui vi trovate. Salite sopra la statua per raggiungere l'angolo del cornicione. Sollevate l'acqua, poi portatevi sull'ultima piattaforma grazie all'Hookshot. Abbassate l'acqua, salite sulla statua, sollevate l'acqua, salite, usate l'Hookshot per superare gli spuntoni e uscite.

Il Link Oscuro Vi troverete in un grande lago poco profondo con un solitario albero al centro. Raggiungete la porta opposta, poi tornate all'albero per vedere il Link Oscuro. Non è difficile da battere se sapete la tecnica giusta. In pratica, la Master Sword non avrà alcun effetto su di lui, ma per sconfiggerlo esistono tre sistemi: **1** Usate la magia Din's Fire; **2** Quando si trova sull'isola

attaccatelo col Megaton Hammer; 3 Continuate a colpirlo con la spada Biggoron, che è troppo lunga perché il vostro lato ombra possa scansarla.

Il Longshot Non appena avrete sconfitto questo alter ego, l'illusione sparirà e scoprirete di essere in una grande stanza. Attraversate la porta, che ora non è più bloccata, e procuratevi una nuova versione dell'Hookshot, capace di tirare più lontano. Dietro il cofano troverete un blocco: suonate la Song of Time per spostarlo e buttatevi nel buco. In un fiume sotterraneo, nuotate fino a che non vedete un vortice, poi indossate velocemente i vostri Iron Boots, equipaggiandoli nella schermata subacquea.

Il Longshot in azione Raggiungete una piattaforma sul lato sinistro, poi colpite l'occhio d'oro dall'altra parte con una freccia e si aprirà una grata. Usate il Longshot sul cofano che si trova dietro la grata. Aprite quest'ultimo e prendetevi la chiave. Scendete ancora un po' e vi troverete presso il vortice che avevate visto prima. Tornate alla stanza principale, poi attraversate la galleria di Ruto, con le torce davanti, e abbassate l'acqua. Entrate nella torre, alzate l'acqua e poi uscite per tornare alla stanza principale. Cercate la porta sormontata da un occhio d'oro e una grata. Colpite l'occhio con una freccia, poi colpite il bersaglio con il Longshot per passare.

Bombe e crepe Arriverete a un blocco che dovrete tirare, poi tornate alla stanza principale ed entrate di nuovo. Ora spingete il blocco in avanti e attraversate l'apertura per prendere la chiave. Tornate nella stanza principale. Immergetevi e attraversate la porta a sinistra di quella di Ruto, raggiungete la porta chiusa a chiave ed entrate. Usate gli Iron Boots per arrivare al centro dell'acqua, poi salite ed entrate nella porta che si trova dalla parte opposta. Una volta dentro, fatevi cadere sul cornicione a destra e fate saltare la crepa con una bomba. Raggiungete il lato opposto e fate saltare i mattoni di colore diverso. Entrate in questo buco e spingete il blocco in avanti.

La chiave del boss Entrate nel primo buco e tirate indietro il blocco, poi tornate al secondo buco e spingete avanti il blocco, oltre il bordo, per farlo cadere su un interruttore subacqueo. In questo modo potrete alzare il livello dell'acqua. Nuotate verso l'alto e attraversate la porta con i gradini davanti; passate sull'interruttore, poi attraversate le fontane fino a raggiungere la prossima porta. Procedete controcorrente e usate gli Iron Boots per immergervi. Lungo il passaggio, salite, attraversate la porta chiusa e prelevate la chiave del boss. Tornate alla stanza principale e attraversate la porta in superficie, con il blocco rosso davanti. Alzate l'acqua.

Morpha, la grande ameba acquatica Usate il Longshot per raggiungere la statua della testa di drago, poi entrate nella porta che si trova dietro di voi. Salite lungo la rampa ed entrate nella porta del boss. Vi troverete ad affrontare Morpha, il potente boss del Water Temple. Tenetevi lungo i bordi esterni ed evitate il più possibile i tentacoli, poi colpite con il Longshot il cervello rosso. Dopo averlo colpito, tiratelo verso di voi e attaccatelo usando la spada. A un certo punto, il cervello rosso si muoverà molto lentamente: è la migliore opportunità per colpirlo con il Longshot e tirarlo a voi. Uccidetelo ed entrate nella luce azzurra. Che faticaccia!

Shadow Temple

La bestia d'ombra è uscita dalla sua prigione psichica in fondo al pozzo e si trova in Kakariko Village. Impa ha raggiunto lo Shadow Temple e ha bisogno del vostro aiuto per fermare il malvagio spirito.

Frecce di fuoco Vi troverete su una piccola isola: restando presso la placca lanciate varie frecce all'alba per ricevere le frecce Sun Fire, poi dirigetevi a Kakariko Village, dove potrete imparare la canzone Nocturne of Shadow, che vi permetterà di raggiungere il cimitero. Dunque arrivateci subito, entrate e nella prima stanza illuminate le torce con il Din's Fire. Proseguite.

La mappa Procedete nel salone e superate la buca con l'Hookshot, poi attraversate il muro di fronte a voi. Usate la Lens of Truth, girate a sinistra e attraversate l'ingresso nascosto. Entrate nel salone e attraversatelo per raggiungere l'altra porta. Attraversate un altro muro per raggiungere una stanza che non sembra avere un'uscita. Usate la Lens of Truth, dirigetevi a destra e cercate un'apertura. Attraversate la porta che vi si trova dietro. Procuratevi il cofano con la mappa, poi andatevene. Seguite il muro di destra fino all'apertura nascosta (ci sono due vasi davanti).

Gli Hover Boots Scendete nella galleria, poi nella prossima stanza raggiungete l'angolo destro e attraversate il muro. Procedete fino in fondo e incontrerete di nuovo la spettrale presenza che avete battuto in fondo al pozzo. Uccidetelo per procurarvi gli Hover Boots. Tornate alla prima grande stanza, che conteneva una statua. Usate la Lens of Truth e guardate quale teschio attorno alla statua non sparisce, poi spingete la statua in modo da allinearla con quest'ultimo. Indossate gli Hover Boots e raggiungete la lingua di piattaforma, dopodiché scendete lungo la rampa. Nella stanza della creatura laser, girate a destra e attraversate il muro, poi uccidete le mummie e procuratevi la bussola. Tornate alla stanza degli occhi laser e attraversate il muro opposto a voi, come quando siete entrati.

Falci oscillanti Nella stanza delle falci oscillanti, evitate queste minacce e prendete tutte le rupie per aprire la porta. Entrate e prendetevi la chiave, poi tornate alla stanza dell'occhio laser e attraversate l'ultimo muro. Ora entrate nella stanza chiusa a chiave, uccidete gli Skulltulla e lasciatevi cadere sul cornicione davanti. Scansate le lame e procedete fino alla grande stanza. Passate dritti di corsa oltre le lame. Arriverete presso uno scheletro che dovrete sconfiggere, poi usate i nuovi stivali per raggiungere la piattaforma mobile a destra quando si trova nel punto più basso.

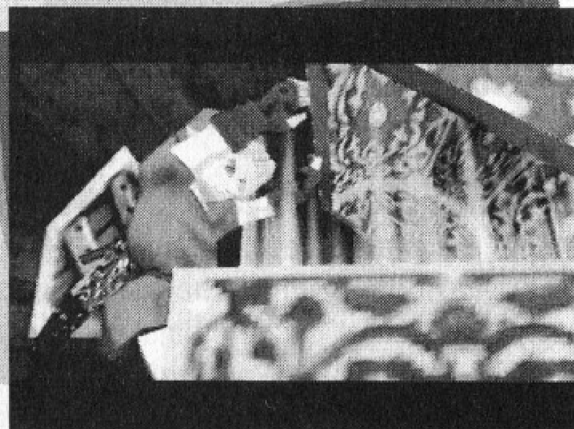
Il mistero degli spuntoni letali Una volta arrivati al punto più alto, passate velocemente sulla piattaforma con i dischi di metallo che si muovono. Distruggete tutti i nemici e raccogliete le rupie per aprire una porta ed entrare. Arriverete in una stanza con spuntoni che cadono. Usate la Lens of Truth per guardare a destra e scorgere il blocco. Trascinatelo fino alla piastrella che raffigura una faccia e poi continuate a trascinarlo (gli spuntoni non potranno più colpirvi) fino alla terza piastrella di questo tipo.

Bersagli invisibili Salite sul blocco per raggiungere il cornicione, poi aspettate che gli spuntoni si abbassino e passate sulla piattaforma di legno dalla parte opposta. Lungo la strada, colpite l'interruttore che vi darà accesso al cofano contenente la chiave. Tornate alla stanza dell'oggetto e delle lame, poi cercate il cornicione che porta verso la lama. Aspettate il momento giusto, usate la Lens of Truth e poi raggiungete la porta chiusa a chiave. Entrate: all'interno si trovano spuntoni invisibili, dunque dovrete usare ancora la Lens of Truth. Per aprire la porta, raccogliete tutte le rupie. Come prima, sfruttate la Lens of Truth per vedere i bersagli invisibili da colpire con il Longshot. Uccidete i nemici.

Ventole assassine Prima di tornare nell'ultima stanza, salite sulle scale e fate cadere una bomba nel teschio per liberare una chiave. Quando sarete nuovamente nella stanza dello scheletro, cercate il bersaglio invisibile per il Longshot. Raggiungetelo con quest'ultimo e attraversate la porta chiusa a chiave. Una volta dentro, indossate velocemente gli Iron Boots, altrimenti le ventole vi spazzeranno via. Proseguite fino a una buca, poi aspettate che la ventola di fronte a voi si fermi e indossate gli Hover Boots. Correte attraverso l'apertura e rimettete velocemente gli Iron Boots. Scendete giù dal cornicione e proseguite fino alla prossima porta.

Cofani nascosti Una volta qui, guardate verso sinistra con la Lens of Truth per trovare un'alcova nascosta. Quando la ventola alle vostre spalle (mentre siete rivolti verso l'alcova) si fermerà, indossate gli Hover Boots, giratevi in fretta e raggiungete l'alcova. Attraversate la porta, poi colpite con una bomba il mucchio di sporcizia a destra per far apparire un cofano invisibile e una chiave. Attraversate la porta chiusa a chiave e girate verso sinistra per arrivare a un blocco. Tirate quest'ultimo sul sentiero di mattoni verdi.

Nave fantasma Poi, tirate e spingete il blocco fino alla piastrella sotto la scala, in modo da poter salire su quest'ultima. Saltate sulla nave e suonate la Zelda's Lullaby sopra il simbolo: la nave inizierà a muoversi. Sconfiggete in fretta gli scheletri, perché la nave affonderà una volta arrivata alla fine. Quando inizierà, saltate sulla piattaforma di sinistra. Attraversate la porta su questa piattaforma e guardate la mappa: vi trovate in una stanza con quattro uscite mentre voi siete entrati da quella di destra. A sinistra troverete alcuni Skulltulla d'oro.



La chiave del boss La stanza in fondo contiene un'invisibile Shadow Hand, che dovrete uccidere per procurarvi la chiave. Nella stanza superiore si trovano alcuni muri coperti da spuntoni che si chiuderanno in modo da schiacciarvi. Bruciateli con il Din's Fire e poi procuratevi la chiave del boss. Tornate alla stanza della nave; estremità opposta della piattaforma per raggiungere la

porta. Volgendo le spalle al muro, guardate alla vostra sinistra per scorgere alcune Bomb Plant. Colpitene una con le frecce e la statua cadrà creando un ponte. Sfruttate l'incantesimo Wind per portarvi laggiù e poi attraversate la porta chiusa a chiave su questa piattaforma.

La bestia d'ombra, Bongo Bongo Attraversate le piattaforme invisibili indossando gli Hover Boots e raggiungete la porta del boss. Il boss dello Shadow Temple, Bongo Bongo, è un ghoul che ha l'abitudine di colpire una piattaforma bongo. Non è difficile da eliminare se avete molta energia magica e tante frecce. Quando affrontate questo boss tenete sempre la Lens of Truth attiva, dato che metterla e toglierla continuamente richiederebbe troppe manovre. Prendete di mira le mani e colpitele con le vostre frecce quando colpiscono la piattaforma bongo, poi, quando sono entrambi blu caricate la vostra Master Sword. Un immenso occhio si precipiterà verso di voi: quando sarà abbastanza vicino, lasciate andare il pulsante B per attaccarlo con la spada. Dopo averlo paralizzato, colpite senza pietà l'occhio con la vostra lama, poi entrate nella luce azzurra.

GERUDO FORTRESS

Qui troverete una tribù di ladre che sembrano uscite da un film di Sinbad. Questa particolare razza partorisce soltanto un maschio ogni cento anni, e Ganondorf è stato l'ultimo di questi maschi. Però, va detto che non è un discendente molto apprezzato!

Prigioniero! Raggiungete Hyrule Field e chiamate Epona, poi dirigetevi a ovest verso la Gerudo Valley. Proseguite verso la fortezza e lasciatevi avvistare da una guardia, che vi butterà in una cella. Molto sopra a voi vedrete una finestra che potrete raggiungere con il Longshot; una volta lassù, guardate fuori, uscite e fatevi cadere a terra. Entrate nella porta che si trova proprio vicino a voi.

Liberate il primo carpentiere Scendete fino a una cella di prigione, poi parlate al carpentiere: una guardia vi si porterà alle spalle e la farete a fettine con la spada gigante. Procuratevi la chiave, liberate il prigioniero, passate oltre la cella e uscite. Girate a sinistra ed entrate nella porta accanto. Girate a destra e fermatevi! Vedrete la testa di una guardia che spunta da dietro uno scatolone. Colpitela con una freccia, poi raggiungetela e girate per dare un'occhiata nel prossimo salone. Aspettate e ben presto vedrete due guardie che passano oltre mentre pattugliano la zona. Eliminate anche loro usando le frecce.

Le guardie di Gerudo Salite sulla rampa presso l'estremità opposta per arrivare all'esterno, poi girate a destra, scendete e attraversate la porta. Una volta dentro, rimanete nella cornice della porta e vedrete una guardia passare oltre. Eliminate anche lei con le vostre frecce. Ora raggiungete quest'ultima vittima, girate a destra, a sinistra e poi a destra: troverete il secondo carpentiere imprigionato. Parlategli, combattete la guardia, prendete la chiave e liberatelo. Quando sarete nuovamente tornati da dove siete venuti, scendete di un livello, girate a sinistra, salite sulle liane ed entrate nella porta in alto, davanti (non a sinistra). Ecco il terzo carpentiere!

Tessera di Gerudo onorario Salvate anche lui, poi uscite dalla porta e colpite le guardie a terra con le vostre frecce. Saltate giù, girate a sinistra ed entrate nella porta subito prima della Gerudo in bianco. Percorrete il salone per arrivare all'ultimo carpentiere, salvatelo e procuratevi una tessera di socio. Non vale ancora la pena di sottoporsi all'addestramento Gerudo, perché prima vi serve il Silver Gauntlet. Dunque, dirigetevi verso il grande cancello. Salite in cima e la guardia aprirà il cancello per voi. Una volta nel deserto, indossate gli Hover Boots e seguite le bandiere quando è giorno, dato che è più facile vedere. Se non è giorno, suonate la canzone Sun Song sulla vostra Ocarina.

Il colosso del deserto Seguite le bandiere fino a un piccolo edificio di pietra, leggete la placca, usate la Lens of Truth e seguite il fantasma fino al colosso del deserto. Girate a destra, trovate la crepa nel muro, fatela saltare e apparirà un'altra Great Fairy con la magia Nayru's Love. Dall'altra parte di questa zona si trova un'oasi vuota: mettetevi sulla pietra che si trova lì vicino.

Requiem of Spirit Suonate la Song of Storms e l'oasi si riempirà d'acqua, trasformandosi in una Fairy Fountain. Afferrate un paio di Fairy e imbottigliatele per avere una provvista di energia in caso di bisogno. Entrate nello Spirit Temple, poi uscite e incontrerete uno sceicco che vi insegnerà il Requiem of Spirit. Ora raggiungete il Temple of Time e tornate ancora una volta giovane. Essere giovane vi servirà perché solo in queste condizioni potrete affrontare la prima parte dello Spirit Temple. Dunque, tornate allo Spirit Temple.

SPIRIT TEMPLE

Siamo nella prima parte di questo antico tempio dall'aria egizia. Troverete varie piccole aperture e nemici che potrete sconfiggere soltanto sfruttando la taglia e le armi del Link più giovane, dunque per entrare è meglio essere piccini.

Una Gerudo amichevole Salite le scale e girate a sinistra, poi parlate alla Gerudo. Quando vi chiederà che cosa volete, dite che in effetti non volete nulla; quando vi chiederà se vi piace Ganondorf rispondete assolutamente no: lo detestate! Mostratevi d'accordo con lei e potrete mettere le mani sul tesoro. Questa Gerudo spiritata ha un ruolo importante nella storia, dunque siate gentili con lei perché non è vostra nemica! È pure carina!

Ghoul spettrali Strisciate nell'apertura e uccidete i nemici della prossima stanza, poi accendete un Deku Stick e attraversate la porta per raggiungere la stanza contenente altre torce. Illuminatele, poi tornate nella prima stanza e uscite dall'altra porta. Uccidete lo scheletro, poi paralizzate il teschio verde con il boomerang e colpitelo con la Slingshot. Puntate il boomerang in modo che colpisca dietro la cinta che avete di fronte: dovrebbe cadere trasformandosi in un ponte. Attraversate ed entrate nella prossima porta. Nella stanza successiva, seguite il ponte lungo il bordo fino a quando non arriverete vicino allo spettrale ghoul color marrone. Usate il Din's Fire per friggerlo. Attraversate la prossima porta, aprite il cofano del tesoro, prendete la chiave e raccogliete le rupie. Tornate alla prima stanza e strisciate nell'apertura con le torce da entrambi i lati.

Attraversate la porta chiusa a chiave, uccidete gli Skulltulla e salite sul muro. Seguite il passaggio. Un po' più avanti dovrete sconfiggere un paio di lucertole bipedi. Colpite l'interruttore sopra di voi e aprite il cofano che apparirà.

Il Bombchu Ora avete il Bombchu, un nuovo ordigno da bombardamento! Puntatelo verso la roccia sopra a voi e la prossima porta si aprirà. Entrate e spingete la statua che vedrete a sinistra, sopra il cornicione, e attiverete un interruttore. Salite le scale fino a raggiungere una torcia, accendete il Deku Stick, scendete e illuminate due torce davanti alla grande statua per ricevere la mappa del tempio. Ora salite ed entrate nella porta che si trova accanto alla prima torcia.

L'uomo di ferro Raggiungete una stanza che contiene le creature dagli occhi laser, fatele saltare e raccogliete tutte le rupie per far illuminare la torcia. Usate quest'ultima per accendere tutte le altre e potrete mettere le mani sul cofano e sulla chiave. Per aprire la porta, spostate sotto la luce il blocco con il simbolo del sole. Entrate nella porta, salite le scale, entrate nella prossima stanza e usate il Din's Fire oppure la spada per colpire il cavaliere sul trono.

Il Silver Gauntlet Così agendo otterrete di svegliare un Iron Knuckle, ossia una lenta creatura corazzata. Colpitela a distanza e tenetevi lontani, poi effettuate un veloce attacco saltando e schizzate via. Se volete guadagnare qualche cuore, fate in modo che colpisca i pilastri. Inoltre, quando si avvicinerà a un pilastro e voi vi troverete dalla parte opposta, provate il Din's Fire. Correte per portarvi alla sua sinistra, fategli tirare un fendente di spada e poi raggiungetelo velocissimi per colpirlo. Quando l'avrete battuto, entrate nella porta che si aprirà, salite le scale e uscite. Il cofano ivi presente contiene il Silver Gauntlet. Ora tornate al Temple of Time e diventate nuovamente adulto.

Addestramento Gerudo

Ora che avete il Silver Gauntlet, potrete completare l'addestramento Gerudo e guadagnarvi le Ice Arrow. Zelda potrebbe essere completato senza neppure superare questo livello, ma quando avrete risolto il gioco sarete contenti di esservi addestrati a dovere, dunque fatelo!

Raccolta di rupie All'ingresso, parlate con la signora in bianco ed entrate. Una volta all'interno girate a destra ed entrate nella bocca del leone. Uccidete i nemici per procurarvi la chiave ed entrate nella prossima porta. Indossate gli Hover Boots. Raccogliete tutte le rupie, poi suonate la Song of Time alla colonna di mattoni e appariranno due blocchi che vi semplificheranno la vita. Usate l'Hookshot per prendere l'ultima vicino alla porta alta e per attraversare la porta che prima era bloccata. Tenetevi alla sommità della colonna di mattoni. Togliete gli Hover Boots, poi calzate gli Hover Boots, portatevi sopra la piastrella rossa e suonate la Song of Time.

Nuoto controcorrente Affonderete. Una volta sul fondo, uccidete le ostriche e raccogliete le rupie. A volte dovrete allineare le rupie e un bersaglio del Longshot, facendo in modo da prenderle trascinando quest'ultimo. Oppure potrete provare a togliere gli stivali e a nuotare, ma

la corrente vi trascinerà via. L'ultima si trova veramente in alto e dovrete nuotare fino al tetto per raggiungerla. Poi, procuratevi la chiave in alto.

Che rottura di statue! Tornate indietro attraversando la porta da cui siete arrivati e vi ritroverete nella stanza della lava. Usate il Longshot sulla torcia presso la porta alta per raggiungere quest'ultima, poi entrateci. Rompete tutte le statue sui muri per trovarne una che si trova sopra a un interruttore. Passate sopra questo interruttore per far sparire la colonna di fuoco, poi entrate velocemente e prendetevi la chiave. Un'altra statua si trova davanti a un occhio d'oro: colpitelo con una freccia per sbloccare un'altra porta, in cui entrerete.

Allenamento al tiro Dovrete colpire ogni statua nell'occhio con una freccia, e dovrete riuscirci sempre al primo tentativo, altrimenti vi toccherà rifare da capo. La stanza ruoterà e apparirà un cofano. Colpite il cofano con il Longshot per impadronirvene, poi prendetevi la chiave e tornate alla posizione originale colpendo il bersaglio sul muro con il Longshot. Tornate alla prima stanza. Attraversate la testa del leone dall'altra parte della stanza e nella prossima zona uccidete i due scheletri, procurandovi la sesta chiave. Aprite la porta successiva ed entrate nella stanza.

Osservazione con la lente Qui raccoglierete tutte le rupie, che sono cinque. Quando avrete finito di sfuggire al fuoco, usate il Longshot per mirare al tetto e raggiungere la prossima porta, in cui entrerete. In questa stanza, usate la Lens of Truth per trovare un buco segreto e un bersaglio per il Longshot. Salite, passate sull'interruttore, attraversate la porta, proseguite fino alla settima chiave. Tornate alla stanza con la porta finta.



Le Ice Arrow Qui si trova un blocco grigio: spingetelo in avanti con il Silver Gauntlet fino a quando non cadrà attraverso la porta. Uccidete gli Shield Eaters e trovate con la Lens of Truth il cofano invisibile contenente l'ottava chiave. Tornate alla prima stanza e attraversate l'entrata opposta alla testa del leone. Attraversate la porta a destra e poi entrate nella successiva. Seguite il corridoio a destra per trovare un'altra chiave, poi tornate indietro e attraversate l'altra porta chiusa a chiave, dopodiché usate la Lens of Truth per trovare un buco segreto. Raggiungetelo per procurarvi una nuova chiave, poi aprite tutte le porte per procurarvi le Ice Arrow.

Spirit Temple

Lotta contro i lupi Passate allo Spirit Temple ed entrateci, poi girate a destra in cima alle scale e spingete il blocco fino a quando non cade. Entrate nella prossima stanza, poi colpite l'interruttore sul tetto con una freccia, aprendo la porta a sinistra. Attraversatela e dovrete affrontare alcu-

ni lupi. Dopo averli uccisi, suonate la Zelda's Lullaby sul simbolo delle tre forze per far apparire un cofano. Per procurarvi la bussola, colpitelo con il Longshot. Ora tornate alla stanza precedente e attraversate l'altra porta, raccogliete tutte le rupie, usate gli Hover Boots per aprire la porta seguente ed entrate.

La Shadow Hand invisibile Lanciate le vostre frecce per uccidere lo Shield Eater e procurarvi una piccola chiave, poi tornate alla stanza con l'interruttore a impatto sul tetto e uscite dalla porta chiusa a chiave. Salite sul muro e usate la Lens of Truth per far vedere una Shadow Hand invisibile. Per aprire la porta, spingete la statua in modo che si allinei con il terzo simbolo del sole partendo da sinistra.

La statua gigante della mummia Entrate e vi troverete di nuovo nella stanza della statua egizia. Salite le scale e saltate sulla mano della statua, poi suonate la Zelda's Lullaby per far apparire due cofani. Uno di essi si trova sull'altra mano e contiene la chiave, dunque cercate di raggiungerlo e poi tornate sulla piattaforma dove vi trovavate quando siete entrati. Usate l'Hookshot per raggiungere l'altro cofano, sulla piattaforma di fronte. Colpite con il Megaton Hammer l'interruttore che si trova lì per aprire la porta a livello del suolo, dalla parte opposta rispetto alla statua. Entrate in questa porta e spingete i blocchi in modo che non ostacolino il passaggio, poi dirigetevi verso un interruttore.

Mirror Shield Azionate anche quest'ultimo e potrete accedere facilmente a questo locale partendo dalla prima stanza con le scale. Volgendo la schiena alla grande statua, salite le scale a sinistra per raggiungere la porta chiusa a chiave. Entrate. Uccidete le creature laser con il Bombchu, poi uccidete il ghoul fluttuante con il Din's Fire ed entrate nella porta che si aprirà. Rimanete davanti alla porta sbarrata e lanciate una freccia alla statua, che si sposterà sull'interruttore. La porta si aprirà e potrete salire le scale per trovare un altro Iron Knuckle, che potrete eliminare in modo relativamente facile grazie alla spada gigante. Entrate nella porta che si aprirà e vi troverete all'aperto. Aprite il cofano e procuratevi il Mirror Shield.

Giochi di luce Tornate dentro la stanza con le quattro statue blu, poi riflettete la luce solare verso il simbolo del sole sul muro. Attraversate la porta che si aprirà e prendetevi la chiave. Tornate alla stanza dove si trovavano i ghoul fluttuanti ed entrate nella porta chiusa a chiave. Uccidete l'occhio laser e salite sul muro mobile, poi cercate di usare l'Hookshot per salire bene in alto.

La chiave del boss Attraversate la porta che si trova in cima, poi suonate la Zelda's Lullaby per aprire la prossima porta. Ora, nella stanza delle porte false, usate una bomba su quella che si trova a sinistra del cofano per vedere l'occhio bersaglio. Colpitelo e sopra apparirà un altro blocco di ghiaccio. Usate il Longshot per issarvi e colpite l'interruttore per arrivare alla chiave del boss. Uscite dalla stanza, girate a destra e attraversate la porta, poi colpite l'interruttore dietro la grata. Entrate nella porta che si aprirà, poi uccidete tutti i nemici. Fate saltare la crepa nel muro e girate la statua in modo che la luce solare illumini il nuovo buco. Spingete la nuova statua

per indirizzare il fascio di luce solare nella stanza precedente. Fatto tutto!

Il volto della statua sgretolato Tornate in questa stanza e riflettete la luce sul simbolo del sole sul muro: la piattaforma si abbasserà portandovi nella stanza con una grande statua egizia. Riflettete la luce del sole sul volto della statua e godetevi lo spettacolo mentre si sgretola rivelando una grata. Centratela con l'Hookshot e attraversatela. Dovrete affrontare un altro Iron Knuckle, più grosso e cattivo, poi attraversare la prossima porta e seguire il passaggio verso in basso, preparandovi alla lotta contro due perfide streghe.

Twinrova Secondo molti giocatori, sono proprio costoro i nemici più difficili di tutto il gioco! Tenete indosso gli Hover Boots e raggiungete velocemente la piattaforma opposta a loro. Quando una delle streghe vi lancerà contro un incantesimo di ghiaccio o di fuoco, sfruttate il Mirror Shield per rifletterlo contro l'altra strega. Ben presto le due arpie si fonderanno in una sola creatura ben più pericolosa, capace di lanciare raggi di fuoco e di ghiaccio. Il trucco è assorbire tre attacchi dello stesso tipo e al terzo respingere il raggio al mittente, ma non assorbite due attacchi di tipo diverso, altrimenti perderete un'enorme quantità di energia! Puntatele addosso lo scudo caricato e poi colpitela con la spada un po' di volte, dopodiché la vostra avversaria dovrebbe morire, stupefatta di essere stata battuta da un ragazzo. Se riuscirete a superare questo ostacolo, significa che siete davvero bravi ai videogiochi! Godetevi la sequenza e poi tornate al Temple of Time per osservare una sequenza molto interessante e procurarvi alcune Light Arrow.

GANON CASTLE

Al posto dei candidi muri del castello dove regnava la principessa Zelda, ora si trova un maniero dall'aria consumata e paurosa. Ganondorf l'ha eletto a propria dimora dopo aver pianificato un'operazione di spodestamento della famiglia reale, sette anni fa.

Il ponte dell'arcobaleno Recatevi a Ganon Castle e osservate l'alta colonna grigia dove si trovava la Great Fairy. Procedete fino all'altro lato della porta del castello e i saggi creeranno un ponte per voi. Entrateci di corsa e raggiungete un ingresso a forma di teschio protetto da barriere: per attaccare il malvagio Ganondorf in persona dovrete eliminare queste barriere. Barriera della foresta, simbolo verde. Illuminate le torce per liberare l'accesso alla prossima stanza, poi usate le ventole per raggiungere le rupie e la prossima porta. Ora lanciate qualche freccia verso il globo verde.

Allenamento col Bombchu Barriera d'acqua, simbolo azzurro. Procuratevi la fiamma azzurra e poi entrate nella prossima porta. Risolvete il puzzle di blocchi di ghiaccio per arrivare alla zona di ghiaccio rosso, fondetelo, azionate l'interruttore ed entrate. Colpite il globo con una Light Arrow. Barriera del deserto, simbolo paglierino. Procuratevi tutte le rupie spostando le statue per aprire la porta ed entrateci. Colpite l'interruttore con il Bombchu. Passate alla prossima stanza, colpite l'interruttore, entrate nella stanza successiva. Lanciate una Fire Arrow o usate il Bombchu contro il tetto per dare via libera alla luce solare, che rifletterete sul simbolo a sinistra partendo

dalla posizione in cui siete entrati. Poi attraversate il nuovo ingresso e lanciate una Light Arrow contro il globo.

I Golden Gauntlet Barriera dell'ombra, simbolo porpora. Illuminate la torcia con una Light Arrow per vedere i blocchi, poi raggiungete l'interruttore e saliteci sopra per far apparire un cofano con dentro i Golden Gauntlet. Usate la Lens of Truth per vedere i percorsi di ghiaccio che portano all'interruttore e la prossima porta. Colpite l'interruttore, entrate nella porta, colpite il globo. Barriera del fuoco, simbolo rosso. Raccogliete tutte le rupie. Una si trova dietro la colonna grigia: sollevatela perché funga da piattaforma in modo da portarvi a quella che non riuscite a raggiungere. Attraversate la porta e colpite il globo. Barriera del sole, simbolo giallo. Togliete la colonna grigia davanti alla porta con i Gauntlet, poi entrate e aprite il cofano per trovare una chiave. Aprite la porta chiusa a chiave ed entrate. Suonate la Zelda's Lullaby quando vi trovate sopra il simbolo per far apparire una chiave, poi aprite la porta. Raccogliete tutte le rupie, entrate, colpite il globo con una Light Arrow per liberare il saggio.

La Battaglia Finale

Ora la porta che vi farà raggiungere Ganondorf è aperta. Il vostro arcinemico vi aspetta... Visitate l'ultima Great Fairy fuori dal castello e togliete il blocco con il Silver Gauntlet per raddoppiare l'indicatore dei danni prima di entrare.

Il viaggio verso l'alto Nella stanza di Ganondorf sconfiggete i nemici e procuratevi la chiave del boss, poi proseguite su per le scale fino a quando non incontrerete due Iron Knuckles. Quando li avrete sconfitti, proseguite. Arriverete in uno stanzone pieno di vasi , che non dovrete colpire. In poco tempo, potrete cadere quaggiù mentre state combattendo contro Ganondorf per procurarvi magia ed energia extra. Insomma, una cosa simpatica.

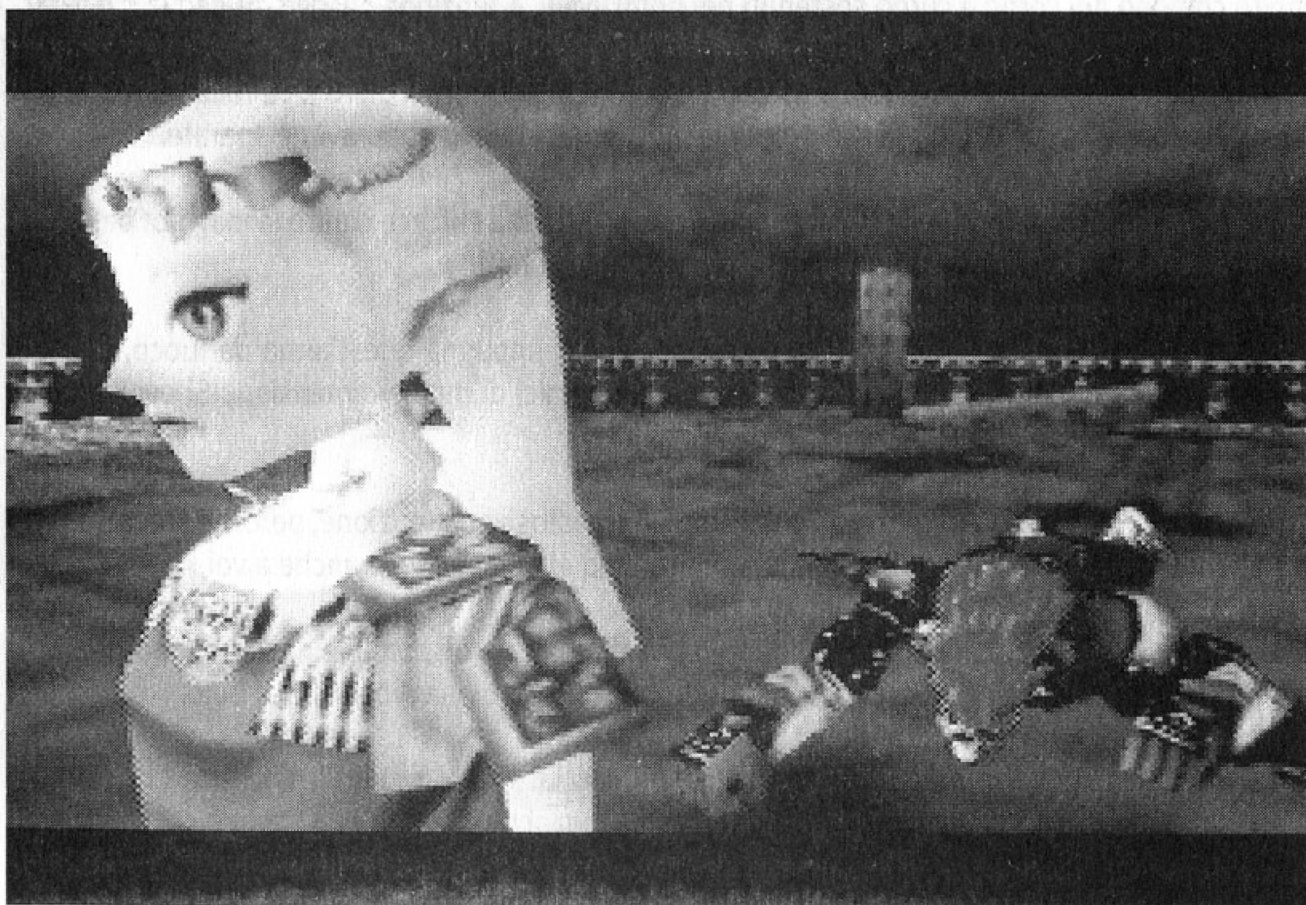
Tennis letale! Salite fino all'ultima stanza e preparatevi per la battaglia della vostra vita! Dopo l'intermezzo, correte verso le estremità della stanza in modo che Ganondorf distrugga il centro. Ora allineatevi con Ganondorf al lato opposto della stanza: quando lui vi sparerà contro un globo giallo, rispeditelo al mittente con la Master Sword. Continuate questa partita di tennis (fino a dieci volte) fino a quando Ganondorf non riuscirà più a ribattere indietro il globo e verrà avvolto dalla sua stessa energia. Colpitelo velocissimamente con una Light Arrow!

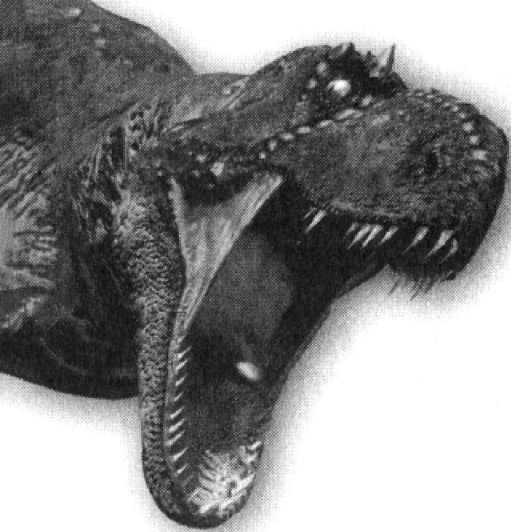
Laser verdi a ricerca Per colpire Ganondorf avrete solo tre o quattro secondi, e se mancherete la mira anche solo di poco lui potrà respingere il vostro attacco. Se lo colpite, raggiungetelo immediatamente e lavorate di spada, poi ripetete il processo. Se non sarete abbastanza veloci, Ganondorf lancerà un globo nero di energia magica che non potrete evitare se avrete esaurito le vostre magie. Se invece siete riusciti a fare come abbiamo spiegato, caricate la Master Sword e attaccate quando i laser verdi a ricerca si metteranno in azione. Quindi, iniziate a lanciare le Light Arrow come prima e colpite Ganondorf cinque o sei volte per sconfiggerlo.

La rovina del castello Ganon Se pensate di aver finito qui, non è vero! Dovrete incontrare Zelda e il castello inizierà a crollare. Seguite la principessa e raggiungete i piani bassi prima che il tempo scada. Siccome di tempo non ce n'è molto, datevi una mossa! Per liberare Zelda sconfiggete gli scheletri, poi quando sarete fuori meravigliatevi pure davanti alle rovine del castello e avvicinatevi quando sentirete uno strano rumore...

Il malvagio spirito di Ganon Purtroppo, il malvagio spirito di Ganon è ancora vivo e la Bestia Ganon sferrerà un ultimo attacco per distruggervi. E perderete pure la Master Sword! Ma voi disponete anche della Biggoron, non è vero? Tiratela fuori e affrontate questa mostruosità per difendere la vostra vita. Prendete il nemico di mira e lasciate che si avvicini. Poco prima di usare la sua arma smetterà di proteggere il volto e voi dovrete spararagli contro una Light Arrow... velocemente!

Fuori uno! Ora Ganondorf rimarrà bloccato qualche tempo: voi dovrete raggiungere la sua coda alla massima velocità possibile e menare energici fendenti con la vostra spada Biggoron. Arriverà un momento in cui penserete che sia morto e riavrete la Master Sword, ma non fidatevi: non è vero! Attaccate ancora con le Light Arrow, passategli in coda per lavorare di spada e ripetete il processo ancora qualche volta fino a quando Ganondorf sarà morto per sempre.





Turok 2

Le Armi

Ecco a cosa gli servono tutti quei muscoli! Quando entrerà in possesso di tutte le armi offerte da Seeds of Evil, Turok si ritroverà a maneggiare oltre una ventina di strumenti di distruzione. Le armi di Turok funzionano solamente su certi nemici, quindi è necessario prendere dimestichezza col suo arsenale. Una delle cose migliori di Turok 2 è la strabiliante grandezza delle armi da fuoco disponibili. Ora che siete giunti in prossimità del "capolinea", è tempo di dare il benvenuto ai "pezzi grossi".
Molte delle armi disponibili negli ultimi livelli sono così potenti che possono metterci un po' di tempo per caricarsi e per agganciare il bersaglio. Prima di fare sul serio, utilizzate armi di livello inferiore come il Charge Dart Rifle per stordire i mostri.

Artiglio Nelle fasi più avanzate del gioco quest'arma si evolve nella più potente War Blade. Fa molto comodo nei corpo a corpo sostenuti nei primi livelli, e funziona anche sott'acqua.

Arco Si evolve nel Tek Bow, l'arco da cecchino. Tenete premuto il tasto Z per allungarne la gittata. Le frecce sono riciclabili, perciò potete raccoglierle di nuovo dopo averle sparate.

Tranquilliser Si evolve nel Charge Dart Rifle, che risulta efficace contro la maggior parte dei nemici. Non tutti, però, faranno un sonnellino una volta colpiti.

Pistola Ora va un po' meglio... Ogni volta che Turok impugna quest'arma da fuoco, il gioco diventa ancora più avvincente! Funziona meglio sui nemici di medie dimensioni. Si evolve nella Magnum.

Fucile da caccia Accetta munizioni normali o esplosive. Attenzione, però: se sparati a bruciapelo, i proiettili esplosivi possono nuocere non solo al bersaglio ma anche a voi.

Fucile al plasma Complessivamente la migliore arma disponibile. Il suo mirino di precisione è munito di lenti infrarosse, per cui potete centrare un bersaglio anche al buio.

Shredder Versione potenziata del fucile da caccia. I suoi proiettili rimbalzanti risultano estremamente efficaci contro tutti i nemici. E non c'è neanche bisogno di allinearlo col bersaglio!

Lanciafiamme Riduce i nemici a frittelle fumanti.

PFM Layer Spara delle mine che esplodono non appena percepiscono dei movimenti.

Cerebral Bore Un globo azzurro che perfora il cranio e penetra nel cervello.

Razorwind Una volta lanciato, trapassa qualsiasi cosa, quindi torna indietro come un boomerang.

Firestorm Cannon Un fucile mitragliatore a raggi laser.

Sunfire Pod Ottimo contro i Blind One, praticamente inefficace contro qualsiasi altro tipo di bersaglio vivente. I nemici vengono accecati e paralizzati.

Nuke Un'arma da fuoco a canna rotante estremamente potente. Va costruita pezzo per pezzo.

Scorpion Missile Launcher Due missili fanno sobbalzare il nemico, altri due lo fanno a pezzi.

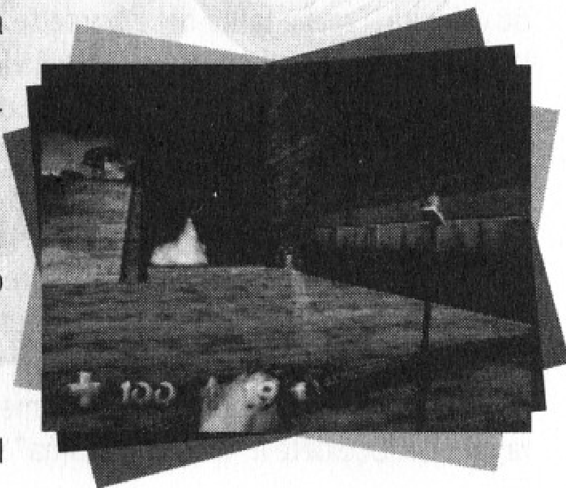
LIVELLO 1

Gli obiettivi del Livello 1 - Port Of Adia

- Mettere in funzione i segnali di soccorso
- Salvare i quattro bambini
- Mettere in funzione i due Warp Portals
- Difendere l'Energy Totem

Port of Adia Seeds of Evil inizia a Port of Adia, una località dal glorioso passato. Ma quando Turok la raggiunge, non trova altro che la desolazione più triste.
Ma è arrivato davvero troppo tardi? Sì, perché le strade sono disseminate di cadaveri ancora freschi e nel porto che dà il nome al livello rimbombano delle esplosioni.

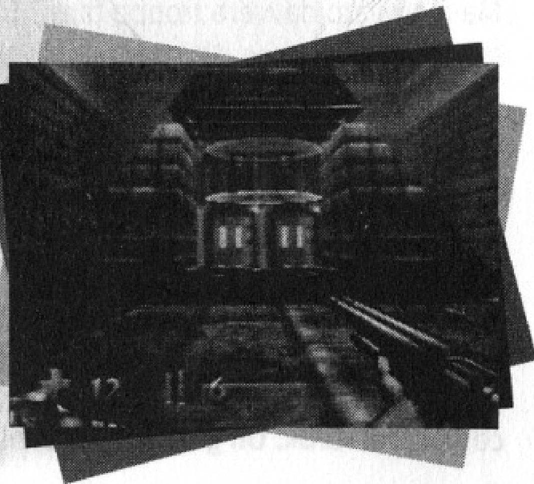
Quando il gioco ha inizio Immergetevi in acqua presso il punto di partenza per cercare delle gemme: ne avrete bisogno più avanti. Fate saltare in aria la botte, recatevi nella nicchia e salite con la scaletta, quindi seguite il tunnel per cercare una batteria. Quando l'avete trovata, riportatela alla nicchia situata vicino al punto di partenza per accendere il primo segnale. Ecco così espletato il primo compito di Turok. Un gioco da ragazzi!



Esplorate i dintorni! Adia è una grande città, per cui Turok ha di fronte a sé un cammino molto lungo. I

livelli sono immensi, quindi dovrete passare un po' di tempo a familiarizzare con la loro struttura. Non dimenticate che potete controllare la mappa premendo L. Uno schema semitrasparente copre lo schermo per farvi vedere dove vi trovate. Tornate nei tunnel e salite con la scaletta per cercare il teletrasporto. Gettatevi in acqua, salite con la scaletta e mettete piede nel teletrasporto. Vi trasferirete così in un altro territorio. Seguite il passaggio, così troverete un piedistallo su cui giace la chiave del Livello 2. Dal momento che le altre strade sono bloccate, andate avanti. I nemici si avventeranno su di voi nei corridoi così raggiunti. Usate arco e frecce per far saltare in aria la botte situata presso il lato nord di questa stanza. E già che ci siete, salite con la scaletta per raggiungere delle gemme. Seguite l'angusto passaggio situato in alto della stanza per cercare una pistola. Con questo bel gingillo si possono abbattere molti più dinosauri. Passate per le porte e immergetevi in acqua per acquisire una riserva di energia e altri proiettili, quindi passate sotto l'arco, saltate fuori dall'acqua e azionate l'interruttore. Abbattete il dinosauro liberatosi di conseguenza, quindi salite con la scaletta e seguite i condotti. Gettatevi sulla piattaforma. Prendete le gemme, uccidete ogni aggressore e azionate l'interruttore. Salite con l'altra scaletta e seguite il condotto. Troverete una torcia elettrica e una riserva di energia. Proseguite lungo lo stesso percorso, scendete giù e azionate l'interruttore. Addentratevi nel nuovo passaggio offertovi e abbattete il mostro.

Turok, salvaci tu! Per fare progressi, Turok dovrà soccorrere quattro ragazzine, e trovarle tutte sarà piuttosto difficile. Non provate a sparargli, però, perché sarà del tutto inutile. Noi ci abbiamo provato, eppure quelle simpatiche streghette non hanno fatto una piega! Porca paletta! La prima bambina che vedete non potete ancora salvarla. Non cadete nella fossa. Attraversate l'altro passaggio situato nella stanza e salite per azionare l'interruttore situato in cima al livello. Cercate e soccorrete la bambina. La vedrete fare salti di gioia. Tornate indietro fino a raggiungere la stanza con l'acqua e il ponte, quindi passate per la porta situata a ovest, che ormai dovrebbe essere aperta. Uccidete tutti i mostri e saltate nel teletrasporto. Percorrete il corridoio uccidendo i nemici in cui vi imbattete. State attenti ai Compies. Azionate l'interruttore per aprire il cancello, quindi salite con la scaletta e azionate l'interruttore situato presso il "capolinea" di questo percorso verticale. Uscite dal cancello. I Raptor piomberanno su di voi a grande velocità. Fatene tante belle borsette. Quando trovate la barca, sparate alla botte situata lì vicino per scovare una batteria. Salite sulle casse situate da quelle parti per mettere in funzione il secondo segnale.



Battuta di caccia In questa sezione sarete assaliti da un numero ancora maggiore di lucertoloni. Riuscirete a farcela? Con l'aiuto di un certo fucile da caccia è assai probabile! Tornate al punto presso il quale avete trovato la batteria, varcate la porta, mettete piede nel teletrasporto e uccidete le bestiacce così raggiunte. Uccidete il "tizio col plasma" sul pendio per aprire una porta, quindi varcate detta soglia

e azionate l'interruttore. Gettatevi nello spazio sottostante e raccogliete la batteria. Andate dietro alle casse situate vicino alla barca per scovare l'ultimo segnale, quindi passate per il cancello e abbattete il Raptor. Risalite il pendio, uccidete l'omaccione che viene verso di voi, attraversate il ponte, raccogliete il fucile e azionate l'interruttore. Entrate nel Warp Gate rosa per salvare la partita. Qui potete anche fare il pieno di energia e di munizioni, ma solo una volta per livello...

Caccia al tesoro Mentre vagate, ricordatevi di raccogliere più gemme che potete. Raccogliendone un centinaio vi aggiudicherete una vita extra, perciò prendetene più che potete. Ogni gemma rossa vale 10 gemme gialle. Tornate di sotto e passate per i cancelli apertisi in seguito alla vostra precedente azione, quindi seguite il condotto.Salite con la scaletta per raggiungere l'interruttore. Saltate il baratro, andate giù e uccidete i nemici per raggiungere l'interruttore. Azionate l'interruttore e liberate il piccolo, quindi tornate indietro e passate per la nuova distorsione spaziotemporale. Salite con la scaletta e prendete la seconda chiave, quindi tornate alla stanza col ponte e passate per la porta situata sulla terrazza. Passate per la distorsione spaziotemporale, quindi andate alla destra della cascata. Uccidete i mostri in cui vi imbattete e seguite il passaggio.

Al di là del tempo e dello spazio A questo punto vi imbatterete nel primo Warp Portal. Questi portali permettono a Turok di saltare da una dimensione all'altra, perciò ricordatevi dove si trovano! Ne farete ampio uso. Premete l'interruttore dalla forma strana per attivare il Warp Portal, quindi entrateci dentro per scoprire che cosa dovreste fare. A cose fatte, uscite dal macchinario e raggiungete la terrazza. Premete l'interruttore situato presso la terrazza onde acquisire il Tek Bow, un nuovo tipo di arco. Questo serve a colpire il nemico con assoluta precisione. Saltate dalla sporgenza per raggiungere la terrazza su cui giacciono 10 punti di energia supplementare, quindi entrate nella nicchia. Azionate l'interruttore, quindi andate dietro alla cascata per scovare e raccogliere la prima chiave del Livello 3. Tornate su e percorrete la terrazza per raggiungere il punto di salvataggio, quindi teletrasportatevi. Seguite la strada. Inerpicatevi sulle rocce, saltate sulla scaletta e salite. Azionate l'interruttore, quindi giratevi e gettatevi di sotto. Si aprirà un nuovo passaggio. Attraversatelo e poi gettatevi di sotto. Azionate gli interruttori e uccidete i mostri finché la stanza sullo sfondo non diventa accessibile. Quando ciò accade, entrateci e cercate l'interruttore. Azionate l'ultimo interruttore situato nella stessa stanza per liberare il terzo elemento del quartetto di bambine. "Thank you, Turok!" Che scena edificante!

La città deserta Siamo certi che avete visto i cadaveri che giacciono ovunque. Ma non per questo bisogna escludere la possibilità che qualcuno sia sopravvissuto a questo massacro. A voi il compito di scoprirlo! Azionate i due interruttori situati nell'angolo a nord-est per aprire il passaggio situato dietro alla cascata, quindi seguite detto passaggio. Entrate nell'abitazione e azionate l'interruttore. Seguite il passaggio situato all'esterno. Entrate nell'altra abitazione, situata ad ovest, e azionate l'interruttore. Risalite il pendio e attraversate il ponte. A questo punto i dinosauri si avventeranno su di voi, quindi non lasciatevi prendere dal panico e menate duro. Sgombrate la strada che conduce al teletrasporto e metteteci piede. Saltate sulle casse e azionate l'interrutto-

re, quindi tornate giù e mettetevi a seguire l'angusto passaggio situato in mezzo alle casse, infine gettatevi al suolo.

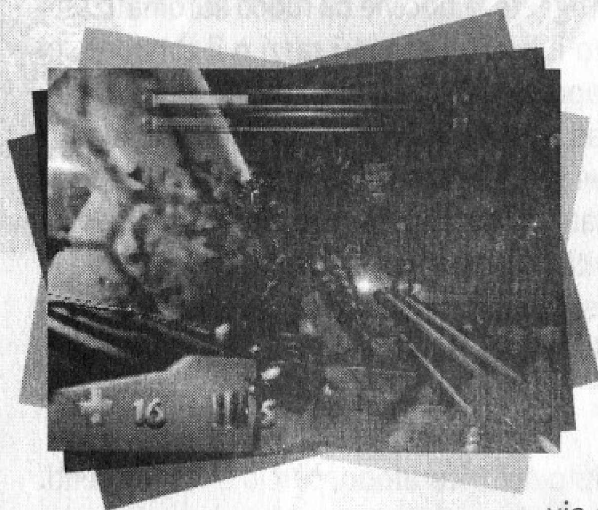
Salvate le bambine Ehi, ormai ci siamo! Avete già salvato tre delle quattro bambine. Salvatene ancora un'altra e potrete dire addio al vostro lavoretto da babysitter! Quale sollievo! Avanzate lungo i passaggi. Per far calare i ponti mettetevi sopra quelli che li precedono. Quando raggiungete la gabbia, andate avanti per raggiungere il vertice di quest'area. Azionate l'interruttore situato presso il vertice per aprire la gabbia e liberare la quarta e ultima bambina. Missione compiuta, giusto? Sbagliato! Tornate giù e mettete piede nel teletrasporto. Tornate allo spazio aperto. Risalite il pendio e saltate sul tetto dell'abitazione. Forse vi occorreranno un paio di tentativi, quindi siate pazienti. Saltate nella nicchia per azionare l'interruttore, quindi gettatevi di sotto per varcare il cancello apertosi di conseguenza. Uccidete i Raptor e azionate i due interruttori. Tornate fuori e varcate l'altro grande cancello. Fate fuori l'opposizione, quindi azionate l'interruttore per aprire un altro cancello. Salite lungo la rampa, uccidete il mostro e azionate l'interruttore. Gettatevi di sotto, varcate la nuova porta e mettete piede nel teletrasporto.

Gli strati superiori Eccovi salire verso i cieli che dominano queste città. Non guardate giù, è meglio. State attenti a non cadere dalla terrazza quando la raggiungete. Azionate la leva situata presso la parete nord e salite con la scaletta per acquisire delle munizioni. Azionate l'altro interruttore per aprire il cancello. Recatevi nel punto più remoto dell'abitazione e azionate la leva. Varcate l'altra porta, quella situata dietro le librerie. Azionate la leva. Salite la scaletta situata all'esterno per acquisire la chiave. Recatevi al piano più alto della casa e azionate la leva, quindi varcate il cancello apertosi di conseguenza. Salite sulle casse e azionate l'interruttore. Varcate il cancello apertosi di conseguenza e seguite il percorso così raggiunto finché non raggiungete il punto di salvataggio, quindi salvate la partita. In questo territorio non ci sono molti punti di salvataggio, quindi usateli sempre. Percorrete la terrazza sulla destra e gettatevi di sotto. State attenti a non cadere nel vuoto: in questo punto del livello è piuttosto facile. Usate il mirino di precisione del Tek Bow per eliminare i nemici uno alla volta. (Premete DESTRA con la croce direzionale per attivare la funzione, R insieme al tasto C ALTO o al tasto C BASSO per zoomare in avanti o indietro.) Oppure passate loro accanto di corsa. Senza farvi colpire, sia ben inteso...

Vicini alla fine? Questo livello è davvero vasto, vero? A noi sono occorsi secoli per finirlo. Il percorso, comunque, è privo di gravi pericoli. Se vi perdete, date un'occhiata alla mappa. Salite con la scaletta sulla sinistra e azionate l'interruttore. Salite con le due scalette situate nelle vicinanze e seguite il passaggio. Gettatevi di sotto e salite con la scaletta sulla sinistra. Azionate l'interruttore. Salite con la scaletta situata di fronte e passate per il cancello. Azionate i due interruttori situati di sotto, quindi andate di sopra con la scaletta e prendete la chiave. Passate per la porta situata al pianterreno sulla DESTRA e uccidete il mostro che si cela dietro di essa, quindi azionate l'interruttore. Fate il bis con l'altra porta. Attraversate il ponte, quindi passate per il cancello ormai aperto. Gettatevi dalla piattaforma e premete l'interruttore per mettere in funzione il Warp Portal. Tornate su e mettete piede nel macchinario in questione. Assicuratevi di avere un sacco di muni-

zioni e una notevole quantità di energia.

Lotta campale Prima di saltare dentro il Warp Portal, assicuratevi di avere un sacco di munizioni e una notevole quantità di energia. Ora, infatti, avrete da sudare parecchio... Venite qui dentro e vedrete un bel filmato, dopodiché verrete attaccati. Per sistemare gli schermidori, colpiteli alla testa. I tipi col plasma, invece, attaccateli con l'arco da cecchino. Colpendoli col Talon i vostri avversari entreranno in stato confusionale e si dimenticheranno di sparare. Salendo con le scalette situate lungo i bordi della stanza troverete munizioni e riserve di energia. Mettendo in ginocchio questi antagonisti otterrete un pezzo di Nuke. Tornate indietro per mezzo del Warp Portal, quindi tornate di sotto e cercate un'apertura vicino a una delle scalette con cui siete saliti.



Un ultimo ripulisti Adia è stata completamente liberata dall'oppressione dinosoide. Ora tutto ciò che dovete fare è togliere di mezzo qualche altro esponente di questa razza ostile e proteggere il Totem. Salite con la scaletta situata nella nuova buca ora accessibile, quindi raccogliete la chiave del Livello 3. Tornate di sotto e seguite il passaggio costellato di gemme rosse. Tornate all'area dominata dalla grande fontana. Scendete nell'area inferiore e raggiungetene il capolinea. Entrate nella nicchia, raccogliete la roba e azionate l'interruttore. Azionate gli altri interruttori via via che appaiono. Addentratevi nell'ultimo passaggio e saltate nel Warp Portal per difendere l'Energy Totem. Siete pronti a farlo? Questa fase è abbastanza facile. Occhio alle barre situate presso l'estremità superiore dello schermo. La barra verde misura l'energia del Totem, mentre quella rossa indica la potenza complessiva di cui dispone il nemico. Uccidete i nemici per far scendere fino in fondo la barra rossa prima che quella verde si svuoti. Da queste parti ci sono molte riserve di munizioni, ma se tutto il resto non funziona potete usare il Talon. In ogni caso, risolvete la questione alla svelta. Fatto? Okay, allora recatevi all'Hub, presso il quale potrete salvare la partita e raggiungere i livelli 2 o 3.

LIVELLO 2

Gli obiettivi del Livello 2 - River Of Souls

- Distruggere i due Soul Gates
- Sconfiggere le tre Sisters Of Despair
- Difendere l'Energy Totem

River Of Souls Il River of Souls è un fiume avvelenato che, secondo i Signori di Lost Land, poteva essere purificato dagli Energy Totem. Sulle sue rive fu quindi edificata una città che per un certo periodo poté contare sul Totem per il rifornimento di acqua potabile. Ma con l'arrivo dei

Dinosoidi questo periodo di prosperità ebbe bruscamente termine...

Cavalcali, Turok! Turok 2 propone un'opzione maledettamente accattivante di cui tutti volevano servirsi nel primo gioco: cavalcare un dinosauro! Si prende l'animale preistorico più adatto a fare da cavalcatura (nel nostro caso un Triceratopo) e via a galoppare per i livelli! E' o non è una trovata geniale? Per cavalcare un dinosauro saltategli in sella e familiarizzate con le funzioni speciali dell'animale. Premendo il tasto Z si sparano i razzi, mentre R serve a far fuoco col cannone. Stando in groppa al buon vecchio Triceratopo distruggete le bocche da fuoco automatizzate sparse per tutto il livello usando i razzi o il cannone. In questo modo aprirete i cancelli disseminati per il livello. Se non riuscite ad aprire un cancello, rimanete immobili e guardate da dove provengono i razzi, quindi allineatevi al bersaglio e sparate. Abbiate però cura di mirare un po' in alto, perché i razzi subiscono le leggi della forza di gravità. Avanzate per il livello distruggendo le bocche da fuoco automatizzate onde rendere accessibili cancelli e ponti. Parcheggiate il Triceratopo nel recinto mostrato e proseguite a piedi. In questo punto del livello ci sono incombenze che vanno espletate con maggior precisione...



Di nuovo a piedi Ora non potete ricorrere all'aiuto del Triceratopo, perciò siate prudenti. In ogni caso le armi di Turok sono più che sufficienti per togliere di mezzo qualsiasi nemico, giusto? Salite con una scaletta situata nelle vicinanze del recinto per raggiungere un punto di salvataggio e un teletrasporto. Se ne avete bisogno, fate il pieno di energia e di munizioni, quindi andatevene per mezzo del teletrasporto. Eliminate i nemici con l'arco da cecchino. Usate l'arco in questione anche per colpire gli interruttori e accedere così al ponte. Attraversatelo, salite con la scaletta, seguite il percorso così raggiunto e andate giù. Una volta scesi, passate per il cancello malandato. Per accedere al ponte levatoio colpite l'interruttore con l'arco da cecchino. Fatto ciò, entrate nel castello e raggiungetene l'estremità superiore per usare un teletrasporto. Fine della storia.

A passeggio per la città Turok ha raggiunto le rovine abbandonate della città. In giro non c'è un solo essere vivente, ad eccezione dei Dinosoidi. Vi sentite soli? Risalite i sentieri inclinati verso l'alto. Questa fatica verrà premiata con la prima chiave del Livello 4. Uccidete i nemici situati nelle torri per accedere al ponte. Andate di sotto e attraversate il ponte. Gettatevi di nuovo dal bordo, cercate la botte e distruggetela per raggiungere l'interruttore, quindi azionate quest'ultimo per aprire il portone. Passate per il portone e salite fino in cima. Colpite il grande interruttore per sbloccare il ponte e raggiungere così il teletrasporto sottostante. Evitate di cadere nell'acqua verde. State attenti ai mostri invisibili. Salvate la partita presso l'apposito punto ed evitate di saltare nel fiume. Risalite il pendio fino in cima e salite con la scaletta così raggiunta. Colpite

il Raptor situato sui gradini con l'arco da cecchino. Risalite il ponte per raggiungere la terrazza, quindi andate a sinistra. Azionate l'interruttore, scendete dirigendovi a destra e passate per la porta. Seguite il passaggio. Azionate l'interruttore situato nella stanza col Warp Portal, quindi tornate di sotto e passate attraverso le grate per acquisire le chiavi del cancello. Infine infilate le chiavi nelle apposite fessure situate sui gradini.

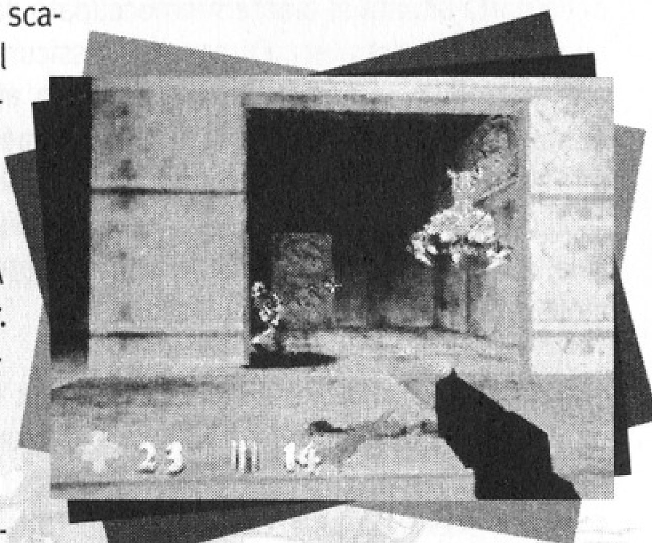
Un'altra lotta campale Esplorando il tempio gigante si finisce per condurre Turok a un altro scontro con i tirapiedi di Primagen. Passate per il cancello del grande tempio e saltate nella fontana. Nuotate verso il basso e attraverso il passaggio per trovare l'interruttore, poi tornate indietro e azionate l'interruttore situato accanto alla porta sulla sinistra. Uscite per mezzo di quest'ultima. Salite sulle casse e colpite l'interruttore del Warp Portal. Tornate indietro per mezzo della porta situata al pianterreno occupato dai ragni e salite per raggiungere il Warp Portal. Sì, è aperto, quindi entrateci. Prima, però, assicuratevi di avere a disposizione una grande quantità di energia e di munizioni... Verrete di nuovo attaccati. Usate le stesse tattiche precedentemente adottate; i colpi alla testa contano, specialmente quelli sparati col fucile da caccia! Eliminate l'opposizione con la massima celerità. Questi tipi fanno sul serio. Questa volta dovete salire con due scalette situate vicino all'ingresso e aprire due valvole per trovare il pezzo di Nuke. Aperte le valvole, dovrete affrontare i due "armadi" che proteggono il Nuke. Non lasciatevi intimidire dalla loro mole e colpiteli il più possibile alla testa.

Non siete ancora morti? Turok sta per incontrare i morti viventi, gli esponenti più ributtanti dell'opposizione. Interrompere il loro sonno è stata una brutta mossa...
Andate alla stanza con la fontana e uscite per mezzo dell'altra porta. Passate attraverso il teletrasporto e scendete lungo le pendenze. Fate saltare in aria la botte situata nell'angolo, quindi addentratevi nel passaggio che appare di conseguenza. Colpite l'interruttore per abbassare il ponte. Azionate l'interruttore situato al di là di questo per aprire i portoni. Attraversate il ponte situato sulla terrazza e azionate l'interruttore. Tornate alla cappella che avete appena abbandonato e azionate l'interruttore situato al suo interno. Questo vi permetterà di aprire la porta che conduce al Soul Gate. Salite dal punto vicino alla via dalla quale siete giunti e attraversate l'ampio passaggio ad arco. Troverete così un Soul Gate. Sparategli addosso tutto ciò che avete, ma state attenti ai morti viventi. Se questi zombie vi danno fastidio, uccideteli, tanto le munizioni riappariranno di continuo. Passate per il cancello più vicino alla porta del Soul Gate e salite, quindi saltate nel teletrasporto. Raggiunta la nuova stanza, non uscite dalla terrazza e passate per la porta situata nell'angolo in alto a sinistra (nord-ovest). Azionate l'interruttore situato presso la terrazza di testa. Gettatevi di sotto e addentratevi nel nuovo tunnel situato sotto il tizio trafitto dal palo. Seguite il tunnel stando attenti ai Compies e alle altre bestiacce. Colpite gli interruttori situati su ambedue i lati dell'area per rendere accessibile il teletrasporto situato al centro. Metteteci piede e seguite i tunnel.

Acqua alla gola Eccoci giunti a una fase da affrontare a nuoto. Abbiate cura di tornare in superficie di quando in quando per impedire che il povero Turok anneghi. Seguite il percorso

costellato di gemme e gettatevi in acqua. Raggiunto il bivio sommerso, imboccate il percorso sulla sinistra (quello non disseminato di gemme) e tornate in superficie. Salite lungo le rampe. La porta si richiuderà violentemente alle vostre spalle. Per aprire le porte, respingete l'attacco sferrato dai ragni quel tanto che basta per colpire l'interruttore. Andatevene per mezzo della porta. Addentratevi nel corridoio e voltate a destra. Cavolo, altri ragni! Niente paura. Gettatevi in acqua e seguite il percorso per raggiungere una nuova stanza. Una volta arrivatici, tornate in superficie e usate il teletrasporto.

La prima Sister Eccoci a tentare di porre fine alla vita di una di queste pestifere signorine. Ci sarà da sudare, potete scommetterci. State attenti agli zombie. Non lasciate che vi si gettino addosso! Seguite il corridoio pieno di ragni per raggiungere i cancelli. Per aprirli, uccidete tutti i morti viventi. Seguite il corridoio per raggiungere la scaletta, quindi salite con quest'ultima. Attenzione al lupo, é un Lord of The Dead. Per ucciderlo, sparategli un bel colpo alla testa, quindi salite con la scaletta situata alle sue spalle. Raccogliete la Magnum e le gemme rosse presso le piattaforme, quindi gettatevi di sotto e uccidete i morti viventi. A questo punto apparirà una delle Sisters of Despair. Scivolate di lato per evitare i suoi sortilegi e riempirla nel contempo di piombo. Varcate i cancelli apparsi nell'angolo in basso a sinistra (sud-ovest). Tornate indietro fino alla stanza presso cui siete riemersi prima. Poi, quando raggiungete il bivio sommerso, imboccate l'altro percorso. Raccogliete la War Blade e uscite dall'acqua. Premete i quattro interruttori situati intorno al pilastro centrale per accedere alla scaletta, quindi salite e attraversate i ponti situati sopra di voi per raggiungere e usare il teletrasporto.



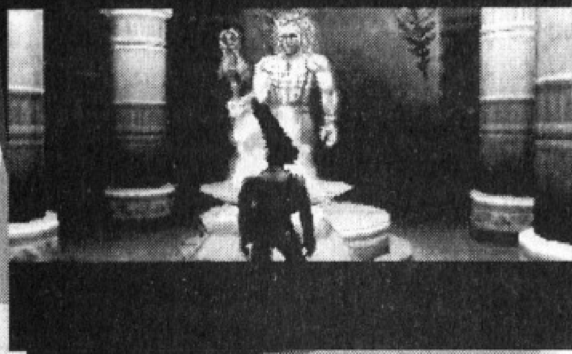
La seconda Sister Le Sisters of Despair sembrano aver sviluppato un certo astio nei riguardi di Turok... Forse perché costui sta cercando di farle fuori!
Colpite il Raptor sottostante con l'arco da cecchino. Salite con la scaletta, quindi saltate dal tetto cercando di agguantare le gemme mentre cadete. Gettatevi al suolo, dirigetevi a nord e uccidete i Raptor. Salite lungo la rampa e attraversate il tunnel situato a nord. Seguite i sentieri offertivi. Salite con la scaletta fino a raggiungere il tetto e raccogliere la Magnum che giace su di esso. Seguite il percorso e fate saltare in aria la botte situata nell'angolo della nuova stanza per alzare il sipario su un passaggio, quindi seguitelo dirigendovi a destra.
Colpite l'interruttore che avete di fronte per sollevare la saracinesca sottostante. Gettatevi di sotto e passate al di là della saracinesca. Giunti al bivio andate a destra, quindi di nuovo a destra per trovare l'interruttore. A questo punto tornate indietro per trovare un'altra saracinesca, questa volta aperta.

Seguite il passaggio e imboccate la prossima a destra. Passate attraverso il Warp. Raggiungerete così il Graveyard, il regno dei morti. Uccidete tutti i nemici in cui vi imbattete per scatenare l'intervento della seconda Sister. Sconfiggetela con gli stessi sistemi precedentemente usati e mettete piede nel Warp che appare di conseguenza. Prima di andarvene, fate incetta di energia e munizioni.
Finirete nel corridoio di prima. Imboccate il percorso che non avete preso in precedenza. Salite con la scaletta. Gettatevi di sotto, varcate la porta e raccogliete la pistola tranquillizzante. Saltate verso nord per azionare l'interruttore e uscite dal passaggio segreto.

Alla ricerca del Graveyard Credete di essere giunti alla fine di questo livello? Beh, vi sbagliate, ne siete ancora lontani. Comunque gli obiettivi ancora da raggiungere non sono molti... Abbattete la bestiaccia per aprire la porta. Seguite il percorso stando attenti ai Compies. Mettete piede nel teletrasporto. Uscite dalla porta situata ad est per raggiungere un'area di grandi dimensioni. Saltate nella vasca profonda. Seguite il tunnel per acquisire la chiave del Livello 4. Gettatevi dalla sporgenza per acquisire delle gemme rosse, quindi mettete piede nel teletrasporto per tornare di sopra. Dirigetevi verso il corridoio inclinato e risalitelo fino a raggiungerne l'estremità opposta, quindi azionate l'interruttore e varcate la porta. Ricordatevi dove si trova questo Warp Portal. Oltrepassatelo, attraversate il ponte e azionate l'interruttore situato nella stanza così raggiunta, quindi uscite per mezzo della porta situata ad est e percorrete il passaggio inclinato verso l'alto.
Inoltratevi nel passaggio, imboccate la prima svolta a sinistra. Attraversate il ponte (se volete, usate il punto di salvataggio situato sulla destra) e gettatevi di sotto, nella buca dei ragni. Seguite il percorso e uccidete i nemici che occupano la stanza così raggiunta. Risalite la grande pendenza e mettete piede nel teletrasporto per raggiungere un altro Graveyard.

La terza Sister La terza Sister of Despair vi attende: non deludetela... Tre sono gli imperativi da osservare in questo Graveyard. Per prima cosa, fate fuori tutti quanti per aprire il cancello, quindi fate fuori tutti quanti per aprire le tombe. In secondo luogo, ispezionate tutte le tombe per scovare gli interruttori, quindi azionateli per aprire i cancelli. Terza e ultima cosa: girovagate per questa zona azionando nuovamente gli interruttori per aprire i cancelli, quindi varcateli. Azionate gli interruttori situati su ciascun lato della vasca avvelenata per aprire le tombe, quindi entrate in queste ultime e combattete gli zombie per ottenere le chiavi del Graveyard. Infilate le chiavi nelle fessure situate vicino alla vasca avvelenata per far apparire il ponte. Attraversate il ponte e avventatevi sulla terza Sister. Dopo averla sconfitta, varcate il cancello situato alle sue spalle per acquisire una sostanziosa riserva di energia, quindi tornate da dove siete venuti e passate per il teletrasporto.

L'ultimo Soul Gate Ormai ci siamo. Ancora un'altra cosa da fare e poi potrete abbandonare questo livello. Scendete lungo la pendenza e varcate la porta. Giunti al bivio andate a destra e poi a sinistra. Abbattete i mostri che occupano la terrazza per mettere le mani su una chiave e su un interruttore. Tornate al bivio e imboccate l'altra strada risalendo la pendenza. Varcate la



porta per scovare il secondo Soul Gate. Fatelo a pezzi con i proiettili del vostro fucile da caccia, dopodiché andatevene. Tornate all'area che ospita il teletrasporto e usate quest'ultimo per raggiungere il secondo Graveyard. Risalendo la pendenza troverete una nuova porta. Raccogliete l'Eagle Feather che si cela dietro di essa e portatela al Warp Portal che avete scoperto prima. Offrite la Eagle Feather alla torcia per acquisire il talismano del Leap of Faith. A questo punto, quando ci metterete sopra le piastrelle recanti le stesse figure incise sul talismano, vi leverete in volo! Attraversate di nuovo il ponte situato dietro il portale del talismano, salite fino in cima, saltate a destra dalla sporgenza e approdate alla piattaforma su cui giacciono le gemme, quindi azionate l'interruttore e gettatevi in acqua.

La fine Siete quasi alla fine di questo difficile livello. Tenete duro...
L'Energy Totem ha ancora bisogno della vostra protezione. Chissà perché... Difendete il Totem come avete fatto prima. Non cadete nell'acqua verde, altrimenti morirete. Espletato questo primo compito, potrete tornare alla terrazza del Livello 1, quella dove avete trovato il Tek Bow. Uccidete tutti i nemici situati nelle torri con l'arco in questione. Salite lungo il passaggio e mettetevi sopra la piastrella recante l'immagine del talismano in vostro possesso. Verrete così proiettati oltre l'apertura in modo da agguantare la prima chiave di Primagen!
Portate questa chiave all'Hub e infilatela nella fessura situata al centro dell'altare.

Livello 3

Gli obiettivi da raggiungere nel Livello 3 - The Death Marshes

- Salvare cinque prigionieri
- Distruggere tre arsenali
- Difendere l'Energy Totem

Death Marshes In questo livello farete la conoscenza di un nuovo formidabile avversario: i Pur-Linn. Un incontro che non dimenticherete tanto facilmente...

Pronti Via! State calmi e prendete bene la mira. I mostri di questo livello sono degli ossi duri, perciò fate esercizio di tiro alla testa. Questo tipo di colpo acquisterà ancora più importanza nelle ultime fasi del gioco. Se non volete morire prematuramente, evitate di saltare nella palude dal sentiero in cui sono sparpagliate le gemme e attraversate i ponti. Gettatevi nella buca e saltate da un pilastro all'altro. State attenti al Pur-Linn con le pistole. Colpiteli tutti alla testa! Seguite le gemme gialle fino a passare sopra un ponte formato da un tronco d'albero. Salite per mezzo delle

scalette sulla destra onde trovare una Magnum (ammesso che non ne possediate già una). Proseguite lungo il sentiero buio. Attraversate il ponte, ma state attenti ai baratri: un salto effettuato male e sarete storia antica! Andate avanti seguendo la scia delle gemme. Mettete piede sui galleggianti per attraversare la corrente melmosa. Non state su un galleggiante troppo a lungo, perché il peso di Turok finirà per farle sprofondare, e se finirete in ammollo perderete molta energia. Prendete la chiave del Livello 5 presso lo spiazzo sulla sinistra. Occhio al grassone che scaturisce violentemente dal suolo in prossimità dei falò!

Melma, polvere e fango Tenete a mente che Turok può attraversare la melma marrone immerso fino al ginocchio, ma non la sostanza gelatinosa di colore verde. La melma marrone non è nociva, quindi potete attraversarla immergendovici dentro. Dopo il tuffo, attraversate i ponti in rovina tenendo a bada i vermi che vi saltano addosso.
Avvisterete una rete sotto alla quale attende un Pur-Linn. Sparategli per acquisire degli optional, quindi saltate con prudenza sulle piattaforme. Sparate alla tana dei calabroni e fateli secchi con la War Blade. Seguite il ponte sulla destra per trovare il primo prigioniero che dovete liberare. Sparate alla serratura della porta per aprire la cella, quindi liberate il prigioniero. Dopo averlo visto fare salti di gioia, fate saltare in aria il posto. Ora dirigetevi verso l'area fangosa. Percorrete il passaggio stretto per trovare la prima Satchel Charge esplosiva. Tornate con questa in prossimità del punto in cui avete trovato e liberato il prigioniero.
Saltate al di là della sostanza appiccicosa di colore verde per atterrare sul cornicione stretto. Seguite il cornicione, saltate su alcuni massi e salite con la scaletta situata innanzi a voi per trovare il primo arsenale. Sparate a tutte le serrature poste sulla porta (State indietro, così non vi cadrà addosso!) Mettete piede nel teletrasporto. Prima di deporre la bomba, disegnate una mappa dell'intera zona. Quando questo luogo salterà in aria, dovrete darvela a gambe levate! Per innescare la bomba, cercate la cassa gigantesca e toccatela. Avrete cinque secondi per tornare al teletrasporto, perciò datevi una mossa se volete uscire da qui tutti d'un pezzo.

Palle di lardo Attraverserete uno dei loro villaggi, quindi procedete con cautela... Per fortuna, oltre a questi grassoni, troverete anche lo Shredder! Tornate indietro fino al teletrasporto situato in prossimità della Satchel Charge. Mettete piede nel teletrasporto e saltate rapidamente da una zattera all'altra. Seguite il percorso indicato dalle gemme disseminate sui ponti. Giunti al bivio, andate a sinistra e seguite il cornicione per trovare il Punto di Salvataggio. Esplorate quest'area per trovare la seconda chiave del Livello 5 e fronteggiare un agguato. Saltate dal cornicione per agguantare lo Shredder. Caspiterina, che gingillo! Ritornate nell'area fangosa e seguite i sentieri offertivi. Raggiungerete un villaggio presso il quale incontrerete i Juggernaut. Uccideteli sparando ai loro, ehm... genitali. (E' l'unica parte che non è corazzata!). Entrate nell'edificio più distante dalla palude e mettete piede nel teletrasporto. Attraversate i ponti con prudenza. Raccogliete le munizioni che giacciono nella palude sottostante, se ne avete bisogno. Entrate nell'edificio e seguite il sentiero fino in fondo. Cercate il sentiero disseminato di gemme situato di fianco all'edificio per raggiungere un altro Punto di Salvataggio. Bene, cosa state aspettando? Salvate!

Turok 2

Il ritorno dei mostri antropofagi I Flesh Eater sono tornati. E sono furiosi. Procuratevi un po' di munizioni!
Ricaricatevi presso il Punto di Salvataggio, se non avete usufruito dei servizi di Adon. Attraversate il ponte situato in prossimità della torre di osservazione. Evitate di mettere piede nel teletrasporto, girate a destra e premete l'interruttore del portale, quindi tornate indietro fino alla torre e salite. Raggiungete il tetto con un balzo e avanzate lungo di esso per arrivare al Flesh Portal e sostenere la solita lotta senza quartiere per l'acquisizione del pezzo di Nuke. Evitate di cadere dalla piattaforma centrale. State calmi e colpite i mostri alla testa. Ritornate al teletrasporto, quindi smaterializzatevi. Proseguite dritti per i sentieri finché non raggiungete una torre. Salite e irrompete nell'area cinta da muri per acquisire la seconda bomba. Ritornate al punto di partenza e seguite il sentiero in rovina. Giunti alla torre, salite e passate sopra il tronco per raggiungere il secondo arsenale. Fate saltare tutto in aria, quindi tornate indietro per mezzo degli altri ponti. Seguite il sentiero fino in fondo e raggiungete con un balzo la scaletta situata alla sinistra del cancello. Scendete dall'altra parte del cancello, quindi entrate nell'edificio e usate il teletrasporto.

Signori, il plasma è servito! In questa sezione potrete provare il nuovo gingillo di Turok.
La potenza del fucile da caccia unita a un mirino di precisione come quello di cui è provvisto il Tek Bow! Attraversate il ponte alla svelta per evitare i colpi dei Pur-Linn (oppure, se vi sentite in vena, uccideteli e buonanotte!).
Seguite il sentiero disseminato di gemme, quindi saltate il baratro.
Eccolo lì. Raggiungete con un balzo la sommità della torre per raccogliere il fucile al plasma. Entrate nell'edificio varcando la porta sulla destra, quindi salite per la pendenza uccidendo i Pur-Linn. Usate il Punto di Salvataggio e andatevene per mezzo del teletrasporto situato in cima. Il ponte posizionato nelle vicinanze è occupato da una folta moltitudine di nemici. Uccidete i Raptoid, quindi abbattete i Pur-Linn utilizzando il fucile al plasma. Dovreste riservare lo stesso trattamento alle due canaglie appostate nella torre. Due bei colpi all'inguine dovrebbero bastare... Scendete con la scaletta situata vicino alle gemme per trovare un altro prigioniero e un lanciagranate. Sopra la cella che vedete nella foto troverete un pieno di energia. A questo punto utilizzate il teletrasporto situato all'interno dell'edificio. Passate attraverso la piccola apertura in cui giacciono delle gemme. Liberate i prigionieri così raggiunti (ce ne sono due). Seguite le gemme e saltate la melma per raggiungere la scaletta. Infine seguite il sentiero sulla sinistra per trovare l'ultimo prigioniero.

Il Breath Of Life Questo talismano è proprio forte, poiché vi permette di respirare sotto liquidi velenosi. Tornando al Livello 2 con questo talismano potrete nuotare nel River of Souls e trovare così la chiave di Primagen! Salite con la scaletta situata vicino al teletrasporto, quindi percorrete la terrazza per raggiungere l'Eagle Feather, di cui avrete bisogno più avanti. Raggiunto un bivio, andate verso il muro e saltate sulle sezioni in rovina per premere l'interruttore del portale. E già che ci siete, sparate alle catene della cella per acquisire delle gemme rosse! Saltate sulla sommità della cella per raccogliere l'ultima Satchel Charge, quindi ritornate al punto principale

dell'area cinta da muri e salite per raggiungere il portale del talismano e cedere l'Eagle Feather al fine di ottenere il Breath of Life. Fatto ciò, recatevi al teletrasporto e smaterializzatevi. Uccidete i calabroni e salite con la scaletta. Distruggete l'ultimo arsenale e passate per il teletrasporto, quindi raccogliete la chiave situata nell'arena. Fate fuori i Raptor per aprire le porte. Fate incetta di munizioni e uccidete i Pur-Linn appostati nelle torri per far apparire l'uscita. Difendete l'Energy Totem come al solito. Eliminate i Pur-Linn utilizzando dapprima i cannoni, dato che possono colpire il totem da lontano.

LIVELLO 4

Gli obiettivi da raggiungere nel Livello 4 - The Lair of the Blind Ones

- Sigillare tre condotti di aria calda
- Difendere l'Energy Totem
- Annientare i Blind One

I Blind One Se siete dei giocatori che si spaventano facilmente, affrontate questo livello tenendo le luci accese: è tanto ampio quanto terrorizzante oltre che frequentato da bestiacce pelose a otto zampe! Filate dritti attraverso l'acqua. Abbiate cura di raccogliere il fucile al plasma e fatene uso per abbattere l'Endtrail appostato nella caverna soprastante. Seguite la discesa e gettatevi nella spaccatura.

Entrate nella caverna situata dietro la cascata. Saltate nella grande buca e, una volta imboccato il corridoio, prendete la prima svolta a sinistra. Il muro si farà da parte, così potrete seguire il passaggio. Tuffatevi senza indugio nel fiumiciattolo. Abbiate cura di raccogliere l'Harpoon Gun: ne avrete assolutamente bisogno più avanti. State sulla destra per entrare, quindi seguite il tunnel per raggiungere l'interruttore di un portale. Percorrete il tunnel azzurro che vedrete sott'acqua. Attraversate i ponti con cautela (abbiate cura di non cadere) e saltate sulla muraglia, quindi salite seguendo i ponti. Scendete dal cornicione, entrate nella caverna e tenete a bada i ragni famelici. Scavalcate la parete situata all'estremità opposta del percorso. Seguite il sentiero e scavalcate un'altra parete. Incontrerete così il primo Blind One. Uccidetelo sparandogli alla testa, quindi seguite il passaggio. Il Blind One vi ha fatto male? Niente paura, scavalcate la parete e raccogliete la croce rossa: vi sentirete molto meglio! Proseguendo lungo il sentiero già battuto vi imbatterete in altri due Blind One. Attraversate la terrazza situata al di là delle cascate per trovare il portale del talismano e memorizzatene l'ubicazione per quello che dovrete fare più avanti. Per adesso, gettatevi nella spaccatura e raccogliete lo Shredder.

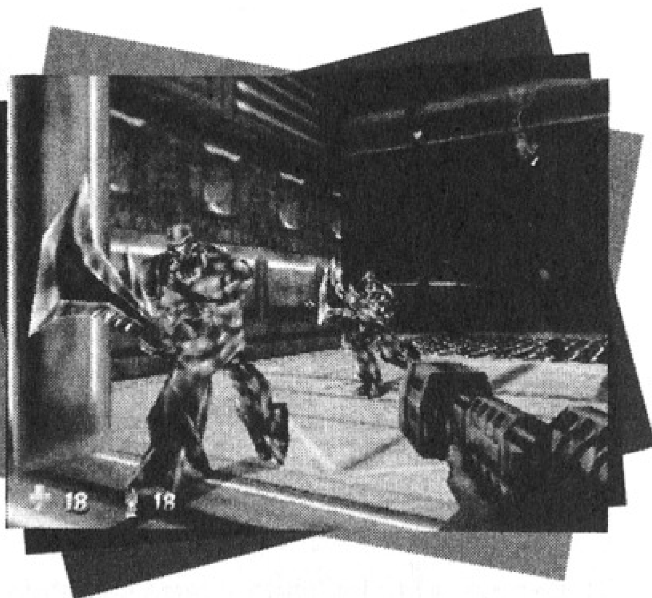
Un po' di jogging Queste gallerie sono tutte uguali. Se vi perdete, usate la mappa per controllare dove vi trovate. Le fosse vi portano più sotto, mentre i teletrasporti vi riportano nel livello precedente. Premete l'interruttore posto sulla parete. Scavalcate la parete, quindi abbattete il verme delle caverne. Prendete la prima svolta a sinistra, quindi la prima svolta a destra. Scendete nel livello inferiore. Imboccate il tunnel sulla destra, quello contrassegnato dalla

Magnum. Eliminate il famelico ragno delle caverne colpendone la parte centrale con lo Shredder (usate proiettili esplosivi, se ne avete). Raccogliete il lanciagranate, quindi uscite dal tunnel tenendo come punto di riferimento le botti. Abbattete gli Endtrail e i ragni. Azionate l'interruttore a forma di teschio situato a pelo del suolo, quindi seguite i due passaggi. Colpite i due interruttori che sovrastano le fosse poste in fondo ai passaggi. Gettatevi nell'acqua situata nella stanza principale, proseguite a nuoto e salite con le scalette. Raccogliete il Charge Dart. Attraversate il ponte e uccidete il Blind One tramortendolo prima e facendogli saltare la testa poi. Fate un balzo per agguantare la chiave della caverna, quindi infilatela nella serratura situata nella stanza principale. Uccidete il Blind One, quindi sparate alla botte per far apparire un ponte. Attraversate quest'ultimo con cautela stando attenti ai massi che cadono dall'alto.

La furia della montagna Spostandovi in continuazione dovreste riuscire a cavarvela senza difficoltà. Inoltre le pietre cadono al suolo seguendo uno schema predefinito, quindi dovreste evitarle facilmente. Seguite i ponti. State sulla destra per evitare le pietre. Uccidete i Blind One. Giunti in cima, imboccate il sentiero sulla destra: raggiungerete così il lanciafiamme.
Tramortite il ragno situato, quindi dategli fuoco. Ah, che soddisfazione! Tornate sui vostri passi per imboccare un passaggio laterale che ospita una chiave. Usate le granate per abbattere i Nalas, ovvero gli esseri che sputano acido al posto di sostanze affini alla saliva umana, quindi proseguite per la vostra strada e attraversate il ponte. Sparate a un'altra botte per far apparire un ponte. Abbattete l'altro ragno con la tecnica precedentemente consigliata. Seguite il tunnel per raggiungere il Punto di Salvataggio: ce n'era davvero bisogno! Una volta usciti dal Punto di Salvataggio, colpite i Blind One appostati sui ponti soprastanti e in prossimità del cancello. Aprite i cancelli sparando ai loro interruttori, quindi seguite le gallerie. Imboccate i sentieri così raggiunti e saltate nella fossa.

Fuoco, cammina con me! L'Heart of Fire vi permetterà di attraversare il magma vulcanico senza conseguire ustioni. Saltate da una piattaforma all'altra fino a raggiungere la sommità della cascata. Se cadete, raggiungete a nuoto l'estremità inferiore della cascata, così potrete usufruire di un provvidenziale teletrasporto. Seguite le gallerie e gettatevi in acqua. Raggiungete il cornicione con un salto per raccogliere l'Eagle Feather. A questo punto ritornate al portale del talismano in cui vi siete precedentemente imbattuti. E' necessario che torniate indietro attraverso parecchi teletrasporti. Ritornate quindi alle piattaforme fluttuanti. Saltate nel vortice, raggiungete a nuoto il fondale e sparate all'interruttore situato nelle vicinanze. Scendete ancora e imboccate il nuovo passaggio, quindi andate avanti finché non raggiungete un bivio. Saltate verso il basso e prendete la chiave della caverna. Tornate sopra la parete con un salto e proseguite lungo il passaggio. Troverete un Blind One a protezione di una Satchel Charge. Uccidete il primo e raccogliete la seconda. Andate avanti e guardatevi in giro per trovare una caverna senza un ponte. Raggiungete la parete con un salto e arrampicatevi per entrare, quindi andate avanti finché non trovate una fessura in cui infilare la chiave della caverna. Varcate il cancello situato nella stanza con lo sfiatatoio e percorrete il passaggio sulla destra. Deponete la Satchel Charge sul grande macigno e datevela a gambe. Non disturbatevi a combattere i Blind One: non finiscono mai. Fate

saltare lo sfiatatoio e fuggite!



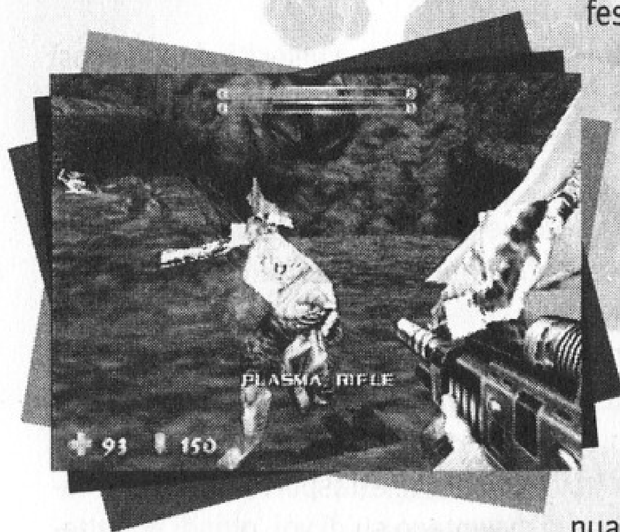
Brivido caldo A questo punto dovrete vedervela con un po' di roba che scotta, ma il magma non vi farà neanche il solletico. Occhio però alle pietre roventi che zampillano dalla lava! Attraversate la lava con l'apposito talismano. Seguite il sentiero sulla sinistra fino in fondo per azionare il Warp. Imboccate l'altro sentiero, salite in cima e varcate il Flesh Portal. Questa volta dovrete sostenere uno scontro molto più duro del solito. Salite fino alla porta rotonda e uccidete i tizi che impugnano le spade giganti. Disintegrate i tizi muniti di armi al plasma, salite in cima e girate le valvole. Varcate l'altra porta, sparate a tutto ciò che si muove e girate la valvola. Togliete di mezzo il Lord of the Flesh per poter accedere al prezioso ordigno nucleare, quindi ritornate alla profondità più remota, quella che ospita i bacini magmatici. Cercate la piccola piattaforma marrone e raggiungetela con un balzo. Saltate da una piattaforma all'altra lasciando che ognuna di esse vi porti più in alto. Giunti al punto più alto, raggiungete la caverna con un salto e seguite fino in fondo la strada offertavi. Saltate nel magma e sparate all'interruttore in modo da poter raggiungere la croce. Seguite le gallerie e abbattete i ragni delle caverne con la tecnica precedentemente impiegata, quindi addentratevi nel passaggio che si apre di conseguenza. Seguite i ponti fino a raggiungere il punto più alto dell'area, quindi seguite il sentiero disseminato di gemme rosse e gettatevi nella buca. A questo punto dovrete occuparvi dei quattro vermi delle caverne che giacciono nella grande camera.

Turok, l'acquanauta Pigiando ripetutamente i tasti C nuoterete a velocità doppia, così eviterete di annegare nei lunghi tratti sommersi che contraddistinguono questa sezione. Andate avanti dalla prima carica. Piombate nel livello inferiore. Osservando il soffitto avvisterete una buca dentro la quale giacciono delle gemme rosse e la seconda carica. Andate avanti e gettatevi in acqua. Disegnate una mappa dell'area. Risalite presso la sezione quadrata. Uscite dall'acqua, saltate sulla piattaforma rotante e scavalcate la parete. Azionate l'interruttore a forma di teschio e tornate in acqua. Raccogliete il lanciasiluri e le due chiavi della caverna. Disegnate una mappa del livello e adempiere a questo compito non sarà un problema. Cercate un'altra area quadrata in prossimità dell'ingresso per accedere alla carica. Cercate un teletrasporto girovagando nella parte settentrionale dell'area onde trovare il secondo sfiatatoio. Sigillate quest'ultimo come avete fatto in precedenza. Tornate indietro e girovagate a nuoto per trovare l'altro teletrasporto. Usate la chiave della caverna. Eliminate con il lanciagranate i Nalas che si avventano su di voi, quindi abbattete il ragno che protegge l'interruttore e azionate quest'ultimo per seguire la caverna che appare di conseguenza.

Capolinea in vista! Ormai non resta altro da fare che trovare un'altra chiave e difendere

il totem. Diamoci da fare! Cercate di tenere da parte le munizioni per la grande battaglia che vi attende alla fine del livello. Seguite i cornicioni. Raggiunto il passaggio, girate a sinistra per trovare la chiave della caverna. Andate dall'altra parte e togliete di mezzo gli Endtrail. Salite per la pendenza e abbattete il ragno gigante, quindi inserite la chiave nell'apposita fessura. Uccidete i cattivi che occupano le stanze successive per aprire i cancelli, quindi gettatevi nell'ultima buca. Saltate da una piattaforma rotante all'altra. Se cadete, un altro passaggio si aprirà sotto di voi permettendovi di tornare subito di sopra. Raggiungete la caverna successiva. Sparate alla botte per far apparire il ponte. Agguantate la chiave per affrontare l'ultima battaglia prevista in questo livello. Abbiate cura di raccogliere il Cerebral Bore all'interno della stanza di cristallo, poi raccogliete l'Ultra Health e infilate l'uscita. Difendete il totem. Uccidete i Blind One più in fretta che potete e la vostra missione sarà compiuta. O no?

Il terzo sfiatatoio Il terzo sfiatatoio e le chiavi del livello non sono facilmente reperibili, ma noi vi aiuteremo a trovare ambedue. Giunti nell'area azzurra, andate dietro la roccia sulla sinistra. Guardatevi in giro in prossimità del Tek Bow e scendete lungo il passaggio, quindi salite attraverso la galleria. Scavalcate la parete e uccidete i ragni che ne occupano la sommità. Scavalcate un'altra parete e seguite la strada offertavi fino a raggiungere la terrazza. Dalla essa raggiungete il cornicione di cristallo. Abbattete i ragni giganti per aprire il cancello. Salite lungo il tunnel. Raccogliete la chiave del Livello 6 e combattete i Nalas e i Blind One. Uccidete questi ultimi per aprire i cancelli. Seguite le piattaforme, saltate giù per raccogliere la carica e gli altri optional. Distruggete tutti i Raptoid che appaiono di conseguenza, quindi seguite il tunnel dirigendovi a nord e gettatevi nella buca in cui vi imbattete. Nelle stanze successive, togliete di mezzo i Blind One chiusi nelle loro tane affinché non vi vedano. Raccogliete la chiave della caverna. Sull'altro lato del ponte troverete una stanza simile a questa. Inserite le chiavi della caverna nelle apposite fessure e fate saltare il terzo sfiatatoio, quindi ritornate al punto principale di quest'area e salite per la pendenza situata dall'altra parte della roccia che avete aggirato. Salite in cima e salvate la partita. Bene, adesso aprite il cancello per far apparire due ragni delle caverne. Uccidete queste bestiacce per aprire il cancello, quindi addentratevi nel tunnel e saltate per raggiungere il cornicione.



Occhio all'occhio! Il prossimo boss non è affatto un osso duro. Dovete solamente assicurarvi di avere molte munizioni e cercare di spostarvi in continuazione. Prima di tutto, uccidete i lumaconi. La cosa ormai dovrebbe risultarvi facile. A questo punto distruggete i tentacoli e uccidete altri esponenti della feccia bavosa.

Guardate in alto. Sparate ai quattro orifizi dai quali fuoriesce dell'acido, quindi uccidete gli altri lumaconi che appaiono. Dalle pareti si protendono alcuni tentacoli: toglieteli di mezzo colpendo-

ne l'estremità. Siete riusciti a raggiungere il capo dei Blind One. Sistemarlo è facile. Dovete solamente guardare verso l'alto e colpire l'occhio. Boom! Splat! Pow! Togliete di mezzo questo orribile essere e avrete finito questo difficile livello.

Livello 5

Gli obiettivi da raggiungere nel Livello 5 - The Hive Of The Mantids

- Distruggere tre Embrioni della Regina
- Distruggere il Master Computer
- Proteggere l'Energy Totem
- Eliminare la Regina dei Mantid

Hive of the Mantids La tana dei Mantid è immensa: occorreranno secoli per superarla! Abbiate cura di procurarvi molte vite e munizioni: ne avrete bisogno.

Correte! Correte! Tenetevi pronti a muovervi non appena il filmato ha termine, altrimenti verrete colpiti dalle batterie. Distruggete le batterie dislocate nella zona. I Mantid appaiono quando le fate saltare in aria. Annientate i Mantid, così farete abbassare il campo di forza che vi impedisce di raggiungere il teletrasporto. Entrate nel teletrasporto. Addentratevi nel corridoio accessibile sulla sinistra e distruggete il generatore. Distruggendolo potrete accedere a un altro passaggio situato nella stanza principale: attraversatelo e distruggete le uova in cui vi imbattete. Colpite il tizio sulla piattaforma col mirino di precisione e saltate sull'ascensore. Attraversate le gallerie di vetro e colpite i Mantid in cui vi imbattete col mirino di precisione. Nella stanza che ospita la chiave del Livello 6 vi sono delle armi da fuoco automatizzate. Addentratevi nel corridoio laterale e premete il grande interruttore verde: ciò vi permetterà di sollevare la scalinata che conduce alla quarta chiave del Livello 6.

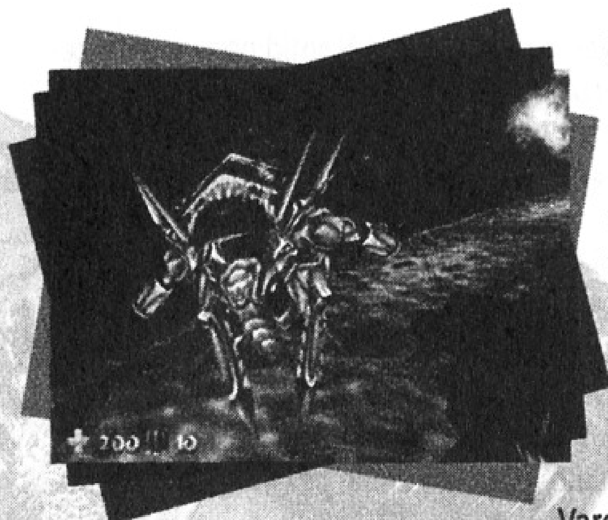
Aiuto, precipito! In questo livello ci sono innumerevoli salti da fare. Dovete tenere gli occhi bene aperti per evitare di cadere nel vuoto! Varcate la porta per ricaricarvi e seguite il sentiero disseminato di gemme gialle. Uccidete i nemici in cui vi imbattete, quindi saltate dal cornicione per piombare nell'area contrassegnata dalle gemme.
Dovete fare ciò altre due volte per scendere. Prima di saltare, guardate sempre oltre il bordo per vedere se c'è una piattaforma. Saltate sulla piattaforma fluttuante. Distruggete il generatore del campo di forza situato nella stanza che vi attende più avanti, quindi prendete l'ascensore situato nella stanza laterale.
Giunti in cima, uscite dall'ascensore, aprite la porta e colpite le armi da fuoco automatizzate col mirino di precisione. Ce ne sono quattro, perciò state attenti...
Attenzone anche all'infame che vi attende oltre. Colpitelo col Cerebral Bore, quindi seguite il corridoio. Risparmiate il pieno di energia per un'altra occasione, a meno che non ne abbiate assolutamente bisogno. Aprite la porta e fate fuoco su tutto ciò che si muove. Azionate l'interruttore

situato più avanti per liberare un gran numero di Mites. Uccideteli tutti, quindi raccogliete il pieno di energia (se ne avete bisogno). A questo punto saltate sulla piattaforma mobile per salire. Azionate l'interruttore e salirete. Seguite il corridoio e uccidete il Soldier. Saltate sulle piattaforme fluttuanti per acquisire il Firestorm Cannon, quindi scendete per tornare nel punto in cui vi trovavate prima...

L'offensiva dei Mantid State attenti, perché vi attaccheranno alla prima occasione Colpiteli alla testa e non vi seccheranno più! Percorrete il sentiero disseminato di gemme rosse appena rivelatosi. Raccogliete la Gold Cross, quindi seguite la galleria per raggiungere il teletrasporto. Da queste parti vi sono quattro interruttori: premeteli tutti, così metterete in moto una piattaforma fluttuante. Fatene uso e seguite il corridoio. Occhio ai Mantid: sono dappertutto! Prendete le munizioni per il Flame, ma state attenti al Mantid che fuoriesce violentemente dalla parete alle vostre spalle! Proseguite lungo il corridoio e il Mantid apparirà dietro di voi: uccidetelo per aprire la porta. In questo livello i punti di salvataggio sono solamente due e la distanza che li separa è enorme, quindi fatene uso senza indugio. Seguite il corridoio, così scoverete un altro teletrasporto. C'è un bel sentiero disseminato di gemme rosse. Tutte le porte in cui vi imbattete alla fine di questo percorso sono bloccate, perciò rifate a ritroso il cammino compiuto fin qui per tornare sulla sommità della parete rocciosa. Le gemme gialle contrassegnano un'area da cui potete saltare. Abbassate lo sguardo per vedere dove atterrerete! Saltate giù fino a raggiungere il pianterreno e attendete fuori dalla porta. Distruggete le quattro armi da fuoco automatizzate prima di entrare nella stanza. Distruggete il generatore situato nella stanza est. Si apriranno così altre porte. Memorizzate l'ubicazione di questo portale per farne uso più avanti. Per il momento, prendete l'ascensore per risalire.

Il nuovo giocattolo di Turok Il PFM Layer è in grado di smembrare qualsiasi essere vivente. Forte, vero?
Presto sarà nelle vostre mani, così potrete mutilare qualche lurido bacarozzo...
Gettatevi di sotto e seguite il sentiero disseminato di gemme gialle.
Raccogliete il PFM, quindi saltate giù ed entrate nella stanza che ospita la chiave del Livello 6. Sfondate le pareti per raggiungere l'interruttore di un portale.
Scendete da una piattaforma all'altra per tornare al portale precedentemente scoperto. Uccidete la Death Guard situata nella prima stanza e usate il lanciafiamme per incenerire i Flesh Lord appostati sulla terrazza situata sopra di voi. Non temete, non vi colpiranno! Salite lungo la pendenza che appare di conseguenza e fate fuori i Sentinel. Togliete di mezzo il Flesh Lord col Cerebral Bore, quindi girate la valvola. Fate altrettanto con l'altra pendenza. Nella stanza successiva ci sono tre Flesh Lord: snidateli uno per uno e riempiteli di piombo!
Questo lavoretto vi permetterà di acquisire il quinto componente dell'ordigno nucleare. Fate scorta di munizioni e di energia nel deposito che appare in seguito, quindi andatevene.

Altri Interruttori Tornate al punto in cui avete premuto l'interruttore del portale e uscite dall'altra porta. Salite sul teletrasporto, quindi andate avanti. Cercate la terrazza e saltate verso



la piattaforma. Premete l'interruttore sorvegliato dal Mantid per mettere in moto la piattaforma. Saltateci sopra. Poi, dall'area centrale, scendete per approdare alla piattaforma situata più avanti. Premete il tasto verde, quindi tornate alla piattaforma centrale. Saltate verso la piattaforma che non si muove, quindi mettete piede nel grande spazio aperto. Controllate la mappa. Cercate con lo sguardo il 'vuoto' situato nel pilastro centrale e sfondatelo con diverse bordate, quindi fate saltare in aria il generatore. A questo punto si apriranno anche le porte situate lungo il margine dell'area. Varcatele per cercare (e quindi premere) l'interruttore verde. In questo modo annullerete il campo di forza. Tornate giù con un salto per raggiungere l'interruttore sorvegliato di prima. Il campo di forza non è più attivo. Tornate indietro fino alla sporgenza centrale.

L'Eagle Feather Questa piuma vi permetterà di acquisire il Whispers Talisman tramite il quale potrete ottenere un passaggio dagli spiriti. Adesso potrete raggiungere tutti quei luoghi che prima vi erano preclusi! Saltate sulla nuova piattaforma fluttuante situata oltre l'estremità sud. Seguite la galleria per raggiungere (e quindi raccogliere) il Cerebral Bore. Sfondate la parete alla vostra sinistra. Salite con l'ascensore e seguite i passaggi. Uccidete il Soldier e saltate sulla sua piattaforma. Da qui saltate verso destra e varcate la porta. Distruggete le uova per raggiungere l'interruttore del portale, quindi tornate alla piattaforma precedentemente occupata dal Soldier. Saltate da un pilastro all'altro. I pilastri vi condurranno all'Eagle Feather! Usate la mappa per riuscire a raggiungere il portale del talismano e consegnate l'Eagle Feather al sacerdote indiano. Acquisirete così il Whispers Talisman. Grazie, spiriti...

Un po' di tranquillità? Siete ormai vicini a un altro punto di salvataggio, usatelo e fate una pausa: da questo punto la lotta s'inasprisce! Se siete a corto di munizioni o di energia, non esitate ad usufruire dei servizi di Adon. Tornate al luogo in cui avete trovato il Cerebral Bore, quindi imboccate le gallerie fino a raggiungere il teletrasporto. Proseguite verso la grande arena, quindi uscite dalla porta situata ad est. Andate avanti finché non raggiungere un'area di grandi dimensioni. Premete l'interruttore verde per raggiungere il punto di salvataggio. Varcate la porta che si apre nella parete est. Gettatevi in acqua e cercate il passaggio sommerso: attraversandolo raggiungerete il generatore. Distruggete il generatore. Prendete le piattaforme fluttuanti per risalire al punto di salvataggio. Cercate il passaggio contrassegnato dalla croce azzurra che avete aperto. Seguite il passaggio situato in cima a un ascensore finché non raggiungete un enorme generatore. Distruggete le armi da fuoco automatizzate che cercano di farvi fuori, quindi fate saltare i pilastri isolati per distruggere l'intero macchinario. Quando avete finito di distruggere, prendete la piattaforma fluttuante per uscire di lì. In seguito acquisirete uno Scorpion Launcher. Tornate quindi all'area paludosa.

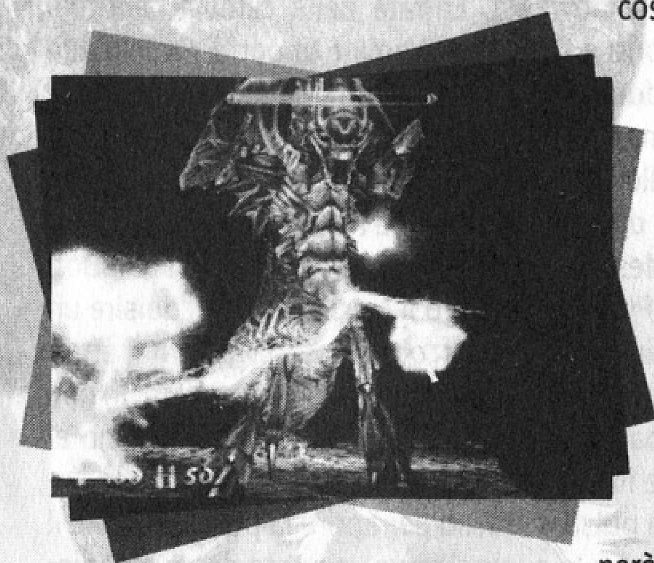
Turok 2

Il Primo Embrione È tempo di eliminare la progenie dei Mantid. I Mantid non ve lo lasceranno fare senza combattere quindi abbiate cura di procurarvi energia e munizioni per liquidarli! Sorvolate la palude con la piattaforma e attraversate la passerella formata dalle pietre affioranti. Raggiunta la console, percorrete il passaggio contrassegnato dalla croce azzurra per raggiungere la chiave del Livello 6.
Tornate indietro attraverso l'altra porta. Seguite i corridoi fino a raggiungere un Warp. Usate il fucile da caccia: qui i proiettili dello Shredder non rimbalzano bene. Seguite il corridoio delle uova. Alla sua estremità opposta troverete il reticolato rosso su cui dovrete arrampicarvi. Nell'area successiva arrampicatevi sugli altri reticolati. Seguite le passerelle fino a raggiungere un Warp.
Tirate dritto per raggiungere un corridoio pieno di uova. Congratulazioni, avete scovato un Embrione della Regina! Spostatevi in continuazione e usate il lanciafiamme per incenerirlo, quindi dirigetevi ad ovest.

Il Secondo Embrione È tempo di distruggerne un altro! Prima, però, fate scorta di munizioni e di energia. Sicuramente il primo Embrione vi avrà fatto sudare!
Scendete dalle pareti rocciose, recatevi in fondo al percorso così raggiunto e uccidete il Soldier col Cerebral Bore. Scalate la parete e seguite la passerella.
Prendete la prima a sinistra e fate saltare la parete. Entrate nel Warp. Dal punto in cui vi riapparite, andate verso sud per raggiungere l'area che ospita il secondo Embrione della Regina. Distruggetelo! Inceneritelo! Fate qualsiasi cosa, ma evitate di morire! Quando avete finito, andate a sud. Attraversate la terrazza per raggiungere il Warp successivo. Raccogliete il pieno di energia presso i corridoi e piombate sulle passerelle, quindi dirigetevi a sinistra. Tuffatevi: il Breath Of Life vi proteggerà. A nord-est si trova un passaggio sommerso che dovete imboccare. Fatto ciò, scendete e raccogliete la Satchel Charge situata dietro il macigno.
Tuffatevi nella lava per raccogliere le gemme rosse, quindi tenetevi accostati alla parete rocciosa sulla destra e guardate dietro l'albero per raccogliere un'altra Satchel Charge. A questo punto passate (senza saltare) per il portale d'uscita.
Guardate dietro un altro albero per raccogliere una terza Satchel Charge. Saltate nel teletrasporto sommerso. Sulla terrazza c'è una quarta Satchel Charge da raccogliere e un altro Warp in cui entrare.

Il Terzo Embrione Ormai i Mantid ce l'hanno davvero a morte con voi, ma le vostre armi possono far fronte a qualsiasi rappresaglia! Tuffatevi nella lava per raccogliere svariati oggetti, quindi seguite la scia di gemme rosse fino alla parete. Arrampicatevi su quest'ultima, ma state attenti ai Soldier Mantid che vi attendono in cima. Dopo averli tolti di mezzo, azionate il grande interruttore verde. Prendete la piattaforma fluttuante per salire verso un paio di altri interruttori. Dopo averli premuti, varcate la porta. Avete munizioni a sufficienza? Speriamo di sì, perché più avanti vi attende una bella lotta! Eliminate i Soldier da sopra col Cerebral Bore. Fatto ciò, saltate di sotto e uscite dall'altra parte per raggiungere l'area che ospita l'ultimo Embrione. Distruggete l'ultimo Embrione con i sistemi già adottati in circostanze analoghe. Il lanciafiamme dovrebbe andare benissimo. Quando avete finito, tornate indietro fino all'area che ospita la piccola fossa

colma di lava, quindi varcate la porta situata a nord. Arrampicatevi sulla rete per approdare all'isola, quindi scalate la parete sulla sinistra e seguite il passaggio per raggiungere un Warp. Uccidete alla svelta il Soldier che vi attende nelle vicinanze ed entrate nel Warp per accedere alla sala del Master Computer. Prima di tutto distruggete le sei armi da fuoco automatizzate, quindi fissate una Satchel Charge ad ogni pilastro. Fatto? Bene, adesso datevela a gambe! Sarà meglio che torniate indietro per salvare la partita. Se non ne avete il tempo, saltate dentro! La battaglia per il Totem non è diversa da quelle precedenti. Contro i Mantid, l'arma migliore è lo Shredder. La cosa migliore da fare è indietreggiare per colpirli da lontano. Questi preferiranno infatti concentrarsi sul Totem piuttosto che su un indiano armato fino ai denti. Contenti loro...



La Regina dei Mantid

La Regina è un avversario molto più temibile del Blind One. Abbiate cura di spostarvi in continuazione per evitare di essere fatti a pezzi. Siete pronti?

Prima di tutto occupatevi delle creature più piccole, ovvero i Mites. Per farli fuori vi occorreranno molte munizioni. Trovata la regina, amputatele i piccoli avambracci (il punto che dovete colpire si illuminerà per un breve istante). Per effettuare questa operazione, selezionate lo Shredder o lo Scorpion. Ricordatevi di spostarvi e sparare simultaneamente. Dopo aver sistemato altri Mites, colpitela alla coda non appena la solleva per spruzzarvi addosso del veleno. Usate il lanciafiamme o lo Shredder. In seguito a questa azione, sarete aggrediti da altri Mites. Fate un bel ripulisti, così potrete tornare a occuparvi della Regina. Questa volta, colpitele gli artigli. Spostatevi in continuazione, così non sarete feriti.

Colpite la Regina con qualche altro colpo ben piazzato, così la farete crollare al suolo. Finitela facendole saltare la testa, quindi adagiatevi allo schienale della sedia e gustatevi lo splendido filmato.

Livello 6

Gli obiettivi da raggiungere nel Livello 6 - The Primagen's Lightship

- Tarare ex novo i Generatori di Energia
- Purificare il River of Souls
- Raccogliere i Capacitor
- Distruggere tre impianti di assemblaggio automatizzati
- Completare la costruzione del Nuke
- Sconfiggere Mother
- Purificare il River of Souls
- Togliere di mezzo Primagen

Turok 2

The Primagen's Lightship Non rilassatevi: questo livello ospita alcune delle parti più difficili del gioco. Dovrete ricorrere a tutta l'esperienza accumulata nei livelli precedenti. Pensate però all'ordigno nucleare di cui vi impadronirete. I suoi effetti vi piaceranno molto: scatena un pandemonio che neppure il Chronoscepter è in grado di produrre!

Incursione pericolosa Procedete con cautela. In questo livello l'opposizione è composta da elementi molto pericolosi e per di più elusivi, quindi state attenti.
Abbiate cura di uccidere i nemici con l'arma più indovinata. Entrate nella camera centrale. Annientate tutto ciò che si muove per aprire una porta a sud-ovest. Varcate la porta. Occhio alle armi da fuoco automatizzate! Prima di sparare produrranno un fischio, perciò tenete le orecchie aperte e distruggetele. Sulla Lightship troverete numerosi Warp. Premete il grande pulsante rosso per farli apparire, quindi saltateci dentro. Il più delle volte, quando potete scegliere fra diverse strade, una di esse conduce a un vicolo cieco pieno di power-up, mentre l'altra permette di avanzare. Ispezionate sempre sia l'una che l'altra. Per adesso, andate a ovest. State attenti ai BioBot. Per ucciderli, servitevi dei proiettili dello Shredder. Proseguite lungo il corridoio per acquisire un Plasma Rifle. Arrampicatevi sulla ventola per salire (saltate per oltrepassarla più in fretta). Agguantate l'Ion Capacitor azzurro, quindi usate la ventola per mettere piede sulla terrazza. In una stanza su di uno scaffale ci sono altri due Ion Capacitor. Per raccoglierli, salite le scale fino al secondo piano, quindi saltate nel vuoto. Non saltate finché non avete posato piede. Prendete l'ascensore per salire al terzo piano. Premete il grande pulsante rosso per aprire la porta. Seguite il corridoio. Cammin facendo giungerete a una porta dietro la quale si trova un punto di salvataggio: fatene uso senza indugio!

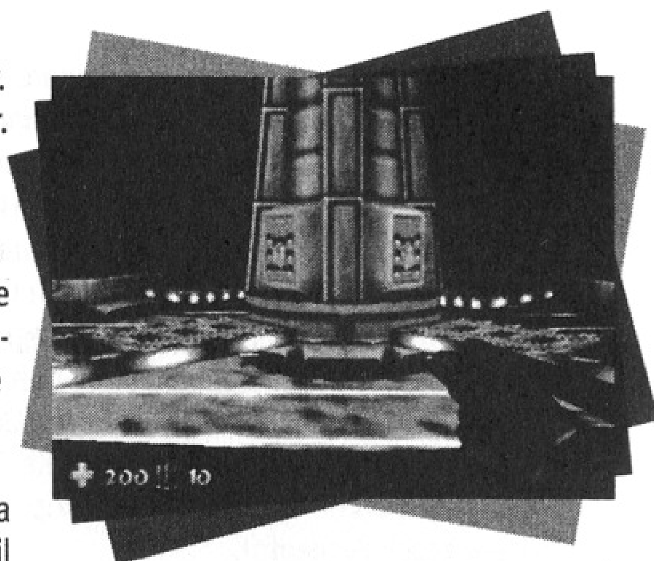
Il primo Generatore Adon desidera che purifichiate il River of Souls. E sarà meglio non deluderlo. Per assolvere questo compito, dovete tarare ex novo i quattro Generatori di Energia. Passando per una porta troverete un'area piena di laser. Usate il Whispers Talisman per attraversarla volando. Questa è una cosa che dovrete fare due volte. State attenti alla guardia scelta di Primagen che vi attende presso la prossima console, in cima. Fatelo fuori, quindi usate il pannello di controllo. In questo modo disattiverete un campo di forza. Varcate la porta e tornate all'area piena di laser. Questa volta, anziché usare il Whispers Talisman, guardate verso il basso e fate un salto nel vuoto per infilarvi nella galleria sottostante. Seguite quest'ultima fino in fondo e premete l'interruttore situato vicino a una porta per acquisire un Capacitor, quindi varcate la porta. Seguite la scia delle gemme e cercate il primo generatore. Raccogliete quattro cristalli verdi e sostituiteli con quelli azzurri. Andatevene e usate il Warp. Salite fino alla terrazza. Azionate l'interruttore per aprire la porta situata a nord-ovest nella camera principale.
Il generatore del campo di forza che avete disattivato ha messo fuori uso uno dei generatori che tiene questa Chiave di Primagen fuori dalla vostra portata. Uscite dalla porta situata a nord-ovest e usate il Warp.

Altri Capacitor Prendete tuttii Capacitor che trovate lungo il cammino, vi occorreranno tutti! Seguite i corridoi fino alla stanza di grandi dimensioni. Usate la ventola per mettere piede

sulla terrazza. Saltate di sotto per piombare sulla passerella e premete il grande pulsante rosso. Usate alla svelta la ventola per risalire, quindi saltate sulla piattaforma mobile. Premete l'interruttore per aprire la porta sottostante. Premete l'interruttore situato nell'ambiente retrostante (dietro alle console) per aprire l'area piena di laser. Cercate una ventola, quindi fatene uso per saltare su un pilastro. Usate le ventole per fluttuare verso la piattaforma con la gemma rossa. Seguite la piattaforma, saltate per agguantare l'Ion Capacitor e premete l'interruttore. Uscite dalla porta apertasi di conseguenza. Seguite i passaggi fino al condotto di ventilazione. Saltateci dentro e fluttuate fino in cima per raggiungere un punto di salvataggio. Fluttuate in discesa fino al pianterreno e saltate per infilarvi in un passaggio. Guardate verso il basso per individuare una console, quindi raggiungetela con un salto e premete l'interruttore. Saltate sulla piattaforma mobile, quindi raggiungete con un salto la console soprastante. Saltate nel condotto praticabile (contrassegnato dalle croci d'argento).

Il Secondo Generatore In questi condotti svolazzerete per un bel po'. State attenti alle ventole e alle griglie laser: non toccatele, altrimenti vi farete molto male! Gettatevi nel foro. Seguite la galleria nella direzione opposta a quella in cui siete stati sospinti per trovare il Capacitor, quindi seguite la corrente. State attenti a non farvi risucchiare dalle ventole. Nella stanza dei laser, state sulla piattaforma! Lasciate perdere i power-up a meno che non siate bravi a saltare controvento. Nella stanza successiva, saltate verso la piattaforma che ospita il Cerebral Bore e varcate il cancello. Usate la ventola per salire. Scoprirete alcune console e il Razorwind. Usate le console per allungare i ponti e aprire la porta. Raccogliete il Razorwind e collaudatelo per qualche istante: è un'arma davvero forte! Nelle gallerie, varcando una porta, troverete la piattaforma su cui giace l'Eye of Truth. Memorizzatene l'ubicazione, perché ne avrete bisogno più avanti. Tornate indietro per trovare il Warp, quindi fatene uso. Premete l'interruttore situato nel corridoio vicino e andate correndo dall'altra parte per varcare la porta prima che si chiuda. Salite con la piattaforma e dirigetevi verso una delle porte.
Entrambe conducono allo stesso posto. Li troverete due due Capacitor. Per raccoglierli, premete l'interruttore e precipitatevi verso una delle porte per varcarla con un salto. In seguito incontrerete una guardia scelta: uccidetela, quindi usate una delle console laterali per agguantare l'altro Capacitor. A questo punto premete gli interruttori situati al centro della stanza per aprire altre due porte. La porta sulla destra conduce al Generatore di Energia. Sistematelo con lo stesso metodo usato per il primo, quindi varcate l'altra porta per raggiungere un Warp con cui tornare all'area centrale.

Il Terzo Generatore Ci sono altri due Generatori di Energia da sistemare. Questo significa che dovrete procurarvi altri otto Capacitor, perciò datevi da fare! La prossima porta da aprire è quella a nord-est. Passate per il teletrasporto. Eliminate la guardia scelta e il Trooper, quindi scendete le scale e usate la console che la guardia scelta stava proteggendo. Saltate sulla piattaforma fluttuante per attraversare l'area. Entrate nel condotto per acquisire un Capacitor, quindi uscite dalla stanza situata dall'altra parte. Saltate nei condotti e lasciatevi trasportare dal vento. Seguite il passaggio così raggiunto usando le ventole per salire e scendere da un piano all'altro.



Occhio alle batterie situate nelle stanze con i laser. Giungerete al bordo di una stanza piena di laser. Saltate verso la piattaforma centrale. La cosa si ripeterà presto. Questa volta, però, dovrete attraversate l'intera stanza saltando. Seguite i corridoi in cui finite. Raccogliete il Leap of Faith per mettere fuori uso un altro generatore di campo di forza, quindi tornate indietro e varcate la porta. Annientate tutto ciò che si muove. Premete l'interruttore a cui si giunge salendo la scalinata centrale. Prendete il Capacitor e premete l'interruttore. Precipitatevi alla porta situata in cima a un'altra scalinata, prendete il Capacitor e premete l'interruttore. Quest'ultimo serve ad aprire la porta che conduce al terzo Generatore di Energia. Saltate da una piattaforma mobile all'altra per tarare ex novo il generatore. Fatto ciò, tornate indietro fino all'altra porta e passate attraverso il Warp per raggiungere il punto di partenza.

The Primagen's Lightship. Finiamo questo livello e affrontiamo finalmente l'infame numero uno! Avete tarato ex novo tre generatori di energia. Adesso occorre sbrigare qualche altra faccenduola. Siate pazienti.

Il primo impianto di assemblaggio La strada che resta da fare non è molta. Di fatto vi siete già inoltrati per un bel pezzo nella misteriosa nave di Primagen. Ora tutto ciò che dovete fare è finire il lavoro. La prossima porta da aprire è quella a sud-est. Da qui andate avanti fino al Warp. Togliete di mezzo tutte le batterie, quindi varcate una delle porte situate ad est per raggiungere il Capacitor. Occhio ai Troopers. Azionate ambedue gli interruttori per aprire un varco che vi permetta di raggiungere il Warp, quindi passate attraverso quest'ultimo. Attraversate la piattaforma e salite le scale a sinistra. Premete l'interruttore, quindi andate dall'altra parte una volta che avete raggiunto il raccordo. Seguite il percorso e premete l'interruttore in cui vi imbattete. Varcate di corsa le porte che si aprono di conseguenza e tirate diritto fino a raggiungere l'ascensore, quindi utilizzate quest'ultimo per salire. Premete l'interruttore situato presso la terrazza. Saltate sulla piattaforma mobile e prendete il Capacitor. Salite sull'altra terrazza e premete l'interruttore del portale.
Fate saltare la serratura dell'armadietto, quindi sparate ai macchinari per distruggere il primo impianto di assemblaggio. Fatto ciò, premete il pulsante rosso visibile sulla console.

Gli altri impianti Altri due impianti da distruggere per vanificare i piani di Primagen. Ogni impianto di assemblaggio va sistemato in un modo diverso. Ecco come ridurre gli ultimi due a un cumulo di macerie. Attraverso la porta laterale avvisterete il portale del talismano. Memorizzatene l'ubicazione, ne avrete bisogno fra un istante. Passate attraverso il Warp. Seguite le passerelle di vetro fino a raggiungere le console. Prendete il Capacitor, quindi sparate alla console e raccogliete

il Feather nascosto dietro a questa per acquisire l'ultimo talismano. Varcate la porta che si è aperta nell'impianto di assemblaggio quando avete fatto saltare la console. Prendete le pile laser presso i pilastri: vi faranno molto comodo! Passate attraverso il Warp situato presso la terrazza. Non disturbatevi a cercare di distruggere l'impianto sparandogli: non funzionerà. Lasciate perdere il Flesh Portal: per il momento è chiuso. Più tardi avrete tutto il tempo che volete per combattere contro i Flesh Lord. Passategli accanto per raggiungere la barriera laser. Quest'ultima potete metterla fuori uso sostituendo le pile laser rosse con quelle azzurre. A questo punto addentratevi nel tunnel alla sinistra della barriera per entrare nel reparto di assemblaggio. Distruggete l'impianto di assemblaggio scambiando le pile azzurre con quelle rosse presso la barriera. Basta che vi avviciniate a queste una volta che avete preso le pile rosse: l'impianto salterà in aria automaticamente.

La grande battaglia Assicuratevi di avere energia e munizioni in grandi quantità. In questo livello il Flesh Portal cela una ridda di mostri incredibilmente aggressivi!
Premete l'interruttore del portale che trovate dietro la barriera laser azzurra (che potrete varcare dopo aver scambiato le pile) e tornate al Flesh Portal. Entrate e guardate il filmato. Bene, adesso abbattete tutto ciò che respira per aprire le porte laterali. Azionate le valvole che trovate dietro queste, quindi varcate la porta situata nella camera centrale e uccidete il Flesh Lord. Fate scorta di munizioni e di energia. Prendete gli ascensori per raggiungere altre due valvole; queste vi permetteranno di aprire le porte sottostanti. Varcate queste porte per raggiungere altre due valvole e azionate anche queste! Recatevi nell'ultima stanza e fate fuori il Flesh Lord. Raccogliete il componente del Nuke. Ora disponete dell'arma da fuoco più potente dell'universo! Mentre uscite, Adon vi fa un discorsetto di incoraggiamento. Passate nuovamente attraverso la barriera laser per raggiungere l'ultimo generatore, quindi fate il vostro dovere! Per agevolare l'operazione, scambiate di nuovo le pile laser rosse con quelle azzurre. Raggiungete la parte posteriore della stanza e gettatevi in acqua. Andate a nuoto verso sud per raggiungere il passaggio sommerso. Uccidete l'Elite e premete l'interruttore per disattivare il terzo generatore del campo di forza, quindi tornate al punto di partenza attraverso i Warp.

L'ultima chiave Adesso, volendo, potreste andare ad affrontare Primagen. Prima, però, sarebbe meglio andare a regolare qualche conto lasciato in sospeso, come ad esempio l'ultimo generatore di energia, che dovete scovare e distruggere. È rimasto un solo generatore. Ma dov'è? Varcate la seconda porta che si è aperta (a nord-ovest).
Dovete attraversare la prossima stanza e tutti i condotti. Le piattaforme sono infide, perciò saltate con prudenza finché non raggiungete la piattaforma dell'Eye of Truth. Fate attenzione a dove mettete i piedi perché precipitare nel vuoto è molto facile. Mettete piede sulla piattaforma che vedete, così potrete raggiungere l'ultimo generatore del campo di forza. Premete l'interruttore e tornate alla camera con la chiave al centro. Quando tutti i campi di forza saranno stati disattivati, dovrete combattere contro l'ultimo dei soliti tirapiedi di Primagen. Questi è una pappamolla in confronto all'avversario che state per affrontare. Fate fuori l'inutile robottone. Ed ecco la vostra ricompensa! Il campo di forza è ormai fuori uso, quindi potete agguantare l'ultima chiave di Primagen. Varcate l'ultima porta.

Gruppo Editoriale FUTURA

MEGA CONSOLE